感谢名单

扫描：睡神 丌dhx




严禁一切商业交易
睡神扫描
微信：shuishen
Nisekoi
ANIME NEW TYPE

COMMUNICATION ENTHUSIASM SINCERITY TV GAME & PC GAME MAGAZINE FOR FANS

TV&PC GAME

2002年9月号

电子游戏与电脑游戏

WWW.NEWTYPE.COM.CN



科学时代

【新作直击】

VR战士4进化版

永恒的阿卡迪亚

【时空回廊】

苏生

【口袋帝国】

《机战R》全攻略

逆转裁判

【超攻略道场】

《寂静岭》(玛丽娅篇)

乔乔冒险

高达战记

【纵横四海】

论RPG游戏的策划

【第二战区】

我的暑假2

恐怖惊魂夜2

MOBILE SUIT GUNDAM Lost War Chronicles 機動戦士ガンダム戦記

2002 9月号 仅售RMB 8.60元

ISSN 1005 250X

09 >

9 771005 250004

100% TOP INFORMATION OF TV GAME FOR FANS


















PLAYMORE 的标志，像曾经的 SNK 一样让我兴奋
借 KOF98 副标题一用：Dream Match Never End
痴迷游戏的沉沉浮浮，总觉得做个机迷，真好。

科学时代 2002.9 期
(总第 108 期)下半月版



主办单位 海南省科技咨询服务中心
出版 科学时代杂志社
编辑 科学时代杂志社编辑部
社长兼总编辑 陈日岷
副总编辑 张立新 肖滏龙 陈松南 李晓军
执行主编 冠文
执行副主编 陈振宇
责任编辑 孔良
美术编辑 陈振宇
国际标准刊号 ISSN1005－250X
国内统一刊号 CN46－1039/G3
国内总发行 济南市邮政局
订阅出售 全国各地邮局(所)
邮发代号 24－165
出版日期 2002 年 9 月 15 日
印刷 中国人民解放军第七二一三工厂
广告许可证 琼工商广字 04 号
电子邮件信箱 tvgamepcgame@263.net
总编辑室 0898－65349204
社址 海南省海口市公园路 3 号明星大厦 403 室
邮政编码 570203
广告发行部 0531－7902989 0898－66745593
读者热线 0531－7902989
邮购地址 济南市纬九路邮政投递分局 008028 信箱
邮编 250021
定价 8.60

contents

2002.9 TV&PCGAME

火热栏目倾情奉献

游戏索引 GAME INDEX

News time 业界新闻







Play Station 2

责编/惊寂

SOFTWARE 欢迎来到《Pia Carrot！！3》

著名美少女恋爱模拟游戏《Pia・キャロットへようこそ！！》系列的第三作将被移植到 PS2 与 DC 上。



为了打发无聊的暑假来到一间家庭餐厅打工的男主角神无月明彦，意外的发现同事竟然是八位(？)很可爱很漂亮的女生，那么，谁将成为这位可怜男孩在这个浪漫夏日中最难忘的回忆呢？

目前还没有更多的情报，但如果你想了解该系列最具人气的"制服系统"，欢迎光临统一战线的花之都市！同时告诉大家，根据三代游戏改编的剧场动画即将上映！预售票服务已经开始了:)





EVENT PS3 核心芯片即将问世

根据国外最新报导，由 SONY、IBM、东芝三家大厂合作投资四亿美元研制的新世代半导体技术"Cell"，据闻已经有使用该技术的半导体产品接近开发完成，而传闻这个半导体芯片将使用在次世代 PS 主机上，并预计 2004 年就能量产。

另外 SCEI 最高技术本部长冈本伸一也在今年 3 月美国加州圣荷西市"游戏开发者会议 GDC"上发言，称次世代 PS 主机使用分布式架构，效能将远远超过现行主机，另外新主机也会以超宽频网络发展为主要领域，全方面发展数字娱乐产业。

而根据目前计算机业界流传的消息，IBM 希望能以 0.05μm(50 纳米)的半导体技术制造这颗芯片，也希望能达到每秒钟 1 trillion（百万兆）次的数据处理速度，效能将把目前最顶级的处理器远远抛在身后。到底"Cell"会带给计算机产业怎么样的冲击呢？大家拭目以待吧!!

EVENT 日本 PS2 冠绝群雄

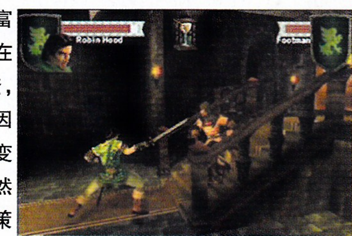
根据日本 Enterbrain 的调查公布，2002 上半年 PS2 以主机销售 208 万台的成绩稳占日本第一（至 7 月 24 日为止，PS2 在日本出货量达到 1000 万台)，其次是 GBA 的 129 万台，而 NGC 是 47 万台、XBOX 则只有约 23 万台。

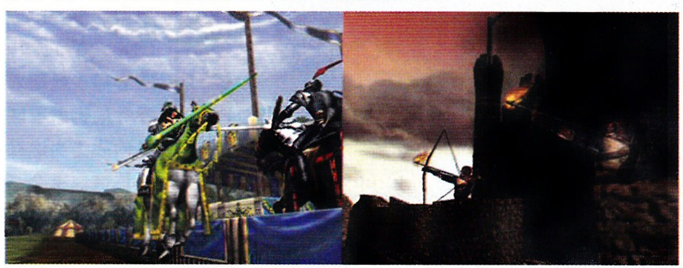
游戏软件方面也是 PS / PS2 家族的天下，销售前十名的游戏中全部是 PS 和 PS2 游戏，名次如下表：

排名	游戏名称	发行商	销售数	主机
1	Winning Eleven 6	KONAMI	97 万	PS2
2	鬼武者 2	CAPCOM	96 万	PS2
3	王国之心	SQUARE	78 万	PS2
4	超级机械人大战 Impact Banpresto	BANDAI	62 万	PS2
5	VR 战士 4	SEGA	52 万	PS2
6	创造球会 2002	SEGA	51 万	PS2
7	海贼王－伟大之战 2	BANDAI	50 万	PS
8	异度传说－力的意志	NAMCO	42 万	PS2
9	跑车浪漫旅－东京 2001	SCEI	33 万	PS2
10	基连的野望－吉恩独立战争记	BANDAI	33 万	PS2

SOFTWARE《罗宾汉》转战

在谢伍德森林中神出鬼没，劫富济贫的侠盗罗宾汉，原来打算在 XBOX 上演出一场解救狮心王理查，化解英国覆灭危机的好戏，现在却因为创造者 Cinemaware 公司的改变主意，舞台从魔盒搬到了 PS2 上。然而游戏的精髓并未因此削减，除了策略与角色扮演成分外，罗宾汉有名的箭术、剑技甚至马上长枪比武等包含浓厚动作成分的元素也是游戏的重要组成部分。





EVENT 司与カイト在《恶性变异》中握手？

三大名家联手打造的大作《.hack》以游戏、动画、漫画三军齐头并进的方式在日本热卖并成为人气话题。

人物设定上，游戏的主人公是双剑士カイト，TV 动画中却是咒纹使

司。时间上，游戏发生在TV版故事结束的半年以后，而在TV动画中也出现过游戏中神秘白衣少女アウラ觉醒的情节，那么在游戏中双方主角是否有会面的机会呢？（请看右图）



日前日本官方网站上公开了一张《恶性变异》的游戏画面，出现在画面上的人物赫然是动画版中的人气女角ミミル，这是动画与游戏即将会师的预兆吗？

SOFTWARE 龙拳与荣誉！

《荣誉至上》(Rise to Honor)，一款似乎平平无奇的动作游戏。但如果你注意看一下画面，是不是会发现画中人物的神态与动作很眼熟呢？这让你想起什么？《黄飞鸿》、《龙之吻》！？没错的，因为这款游戏的动作指导及担任动作捕捉对象的主角，就是从《少林寺》中走出的功夫皇帝李连杰。虽然游戏的画面不甚出彩，但动作游戏的灵魂在于操纵性和爽快感，而有了李大侠座镇的《Rise to Honor》绝对值得期待！游戏预计2003年推出。





SOFTWARE 勇士《重返德军总部》



今年E3展上，Activision公司表示将把他们的百万级名作《重返德军总部》移植到PS2上。事隔三月，官方终于公布了PS2版的游戏画面。

同时，国外也传来哥伦比亚公司将把该游戏改编成电影的风声。



EVENT 50万铺就台湾PS2网络？

SCEH社长安田哲彦在参加台湾“PS2 EXPO 2002 TAIPEI”活动时表示，如果PS2在台能够达到50万台（亚洲地区预定销售数）的销售，SCEH就会针对台湾PS2玩家架设PS2网络。

目前台湾PS2销售已经顺利达成十万台的初段目标，推出的38款游戏的累计销售数字也达到15万套，按照这种进度，明年3月应该可以顺利达成台湾销售20万台的第二阶段目标。

安田同时表示，PS2游戏中文化也正在陆续展开，SCEI自行开发的PS2游戏一定会积极进行汉化工作，而其他加盟厂商开发的PS2游戏，SCEH也会尽力游说请他们进行软件汉化。









SOFTWARE 大怪兽！大破坏！！

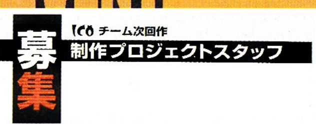


还记得SNK发行的《怪兽之王》吗？还记得操纵着怪兽击破大楼，践踏高塔、蹂躏敌手的快感吗？如今SCEI本着继承“让玩家感受破坏、战斗的另类乐趣”的旧日名作精神，在PS2上推出了一款名为《War of the Monsters》的异色格斗游戏，让玩家能彻底享受属于3D世代的破坏乐趣——“来吧，哥斯拉兄弟们，让我们来把人类的钢铁森林拆成一片片的！”游戏预计2003年初登场。





EVENT 《ICO》小组的新动向





以清柔的视觉表现、悦耳的音乐、优秀的谜题和男女主角牵手所渲染的淡淡情素打动无数玩家的人气作品《ICO》的开发小组，日前在官方网站和日本各大杂志上打出征聘广告，但并没有透露这样的大动作是为了开发《ICO》继续篇还是全新游戏。

本次的募集职种包括：

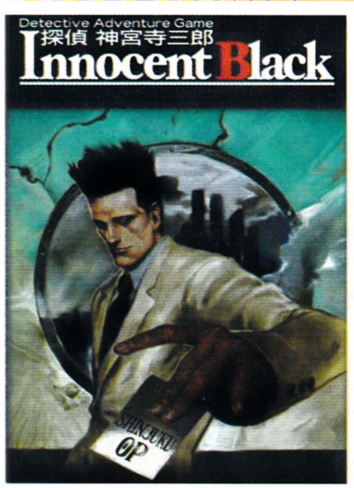
1. 程序设计员　2. 制图设计师
3. 动画绘制员　4. 游戏策划者





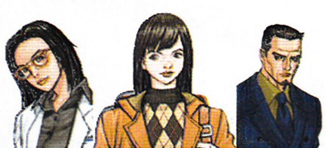

ARCADE GAME


SOFTWARE《侦探神宫寺三郎》第八度出击



自87年起在红白机上登场的老牌侦探冒险名作《侦探神宫寺三郎》的最新作品、系列第八部《无罪的黑色》(Innocent Black)将在今年10月登场。

在繁华的新宿被笼罩在连续刺杀事件阴影下的恐怖时刻，名侦探神宫寺三郎接受了二宫总合病院院长的委托，开始调查其独生女离家出走背后的真相……



SOFTWARE 与您三度相约的《终结者》!!!



与影迷一起来欢欣跳跃吧，因为根据电影《终结者3》改编的同名游戏也要上市了!

亡约翰·康纳之心不死的未来电脑“天网(skynet)”派遣了最新型的“女性终结者”第三度穿越时空之门来刺杀起义军首领约翰。施瓦辛格仍扮演正义的终结者，与邪恶殊死搏斗，完成保卫首领的指令。

从画面上看，游戏似乎是一款第一人称动作射击游戏。





SOFTWARE 鲁邦三世来NGC上追寻《消失的海上秘宝》

根据日本动画名作《鲁邦三世》改编的动画冒险游戏《鲁邦三世～消失的海上秘宝》，预计今年12月推出。




与在其它主机上推出的以动作解谜为主的鲁邦游戏不同，本作是以互动卡通的方式进行，在动画播放中出现分歧选项，依照玩家选择的不同产生不同的发展和结局。游戏中的动画特地聘请参予《鲁邦三世》剧场版的原班人马制作，为游戏中人物配音的也全部是原作动画中的声优。





EVENT 主机游戏一把抓的《阳光马里奥》

10月14日在北美、11月3日于欧洲，任天堂将推出一款限定版《阳光马里奥》NGC主机，全套配备包括主机、记忆卡和一款《阳光马里奥》游戏，这样的组合仅售189.95美元，比单买NGC主机和游戏划算多了!

SOFTWARE《Blood Omen 2》追加NGC版本

Eidos公司的动作游戏《Blood Omen 2》已经确定会追加推出NGC版本，并将在今年万圣节推出。

玩家扮演的是邪恶的吸血鬼KAIN，在沉睡400年后觉醒，意图将世界推入永远的黑夜之中，而自己则成为统治一切的夜之帝王。

由于吸血鬼的身分，KAIN只能在夜晚出没，靠吸取鲜血充实法力与体力，并拥有多种变身与攻击特技，这些就是你对抗从四面涌来的猎人与除魔师的武器。






EVENT 松下开设NGC产品专区

位于日本大阪的松下电器总部大楼，从9月起将会开设一个任天堂NGC游戏展示区“Nintendo Game Front”。

自数年前合作进行“海豚计划”之后，两家公司的互动合作就一直很密切。松下不仅针对“海豚计划”的新主机特制了8公分DVD光碟机，甚至还推出NGC互换机种“Q”，可谓关系深厚。



EVENT 传说中的银の NGC 主机



一直在网络上流传的 NGC 银色主机，如今在美国任天堂的证实下正式亮相，至此 NGC 主机已经有黑、橘、紫、银四款颜色供玩家选择。这款充满高科技感的超炫 NGC 主机，将于今年 11 月 3 日在北美正式发售，售价仍然是 149.95 美元。

EVENT NGC 网络始动

随着 NGC 首款网络对应游戏《梦幻之星网络版 Episode Ⅰ& Ⅱ》上市日期的推近，日本 NGC 网络服务的前景也越来越明朗。

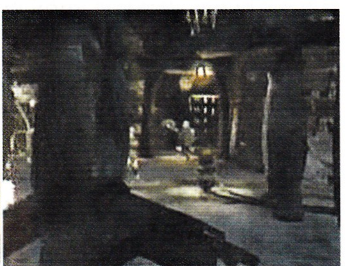


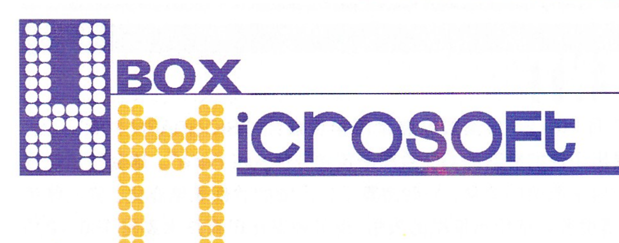
EVENT SQUARE 交出首份任天堂游戏名单

以子公司 Game Designer Studio 的名义，回归睽违五年的任天堂阵营的 SQUARE 终于在最近公开了预计在 NGC / GBA 上推出的游戏名单，如下表：

主机	游戏名称	发售日	类型	附注
NGC	《Final Fantsay 水晶编年史》	2003 年春	RPG	可以与 GBA 即资料互动
GBA	《陆行鸟》系列最新作	2002 年底	未定	
GBA	《Final Fantsay Tactics》	今冬预定	SLG	以 PS 版为基础，针对 GBA 重新调整，能与 NGC 资料互动
GBA	《圣剑传说》	2003 年夏	未定	由超任版的原班人马开发制作







SOFTWARE 又一款华人游戏登陆魔盒

传闻台湾有多家游戏公司开发 XBOX 游戏，其中除了乐升科技的《异界 Ex－Chaser》之外，又有博乔公司的电脑动作游戏《魔武争锋》(Stake) 将被移植到 XBOX 上。

这款游戏可以让八名玩家在一个 3D 场景中进行战斗，共有 12 个舞台。并且可以通过网络下载新舞台，要自己编辑格斗场上的机关也可以。









SOFTWARE 3DO 加盟 XBOX，首款作品热力出击

随着 XBOX 在游戏界脚步立稳，一直对 XBOX 不屑一顾，甚至公开表示不看好 XBOX 前景的欧洲游戏大厂 3DO 终于宣布调整市场策略，加盟魔盒阵营。

而他们首款公布的对应游戏，是一部充满美式英雄电影风格的动作游戏《Four Horsemen》，游戏中采用了因《黑客帝国》名声大噪的 360 度慢动作视角。故事则发生第三次世界大战后，在一片毫无法纪的荒原中，四位正义的英雄向我们走来……

SOFTWARE XBOX《真．三国无双 2》的新资料

这部让无数魔盒玩家望眼欲穿的动作大作，预计在今年秋天正式上市。现在让我们看看官方公布的新资料吧：

. 护卫兵分为“一般兵”“南蛮兵”“女蛮兵”“黄巾兵”“女兵”
. 如果在“无双模式”或“自由模式”中没有选择武将，也能以护卫兵身分进行游戏
. 能为自己的武将配置不同的颜色
. 用难模式全破无双模式后，出现超难等级
. 对应 HD，大幅缩短 SL 时间，有 99 个档位
. 字幕及语音可在日语和英语间自由选择
. 支持杜比数位 5.1 声道

















EVENT 《零～Zero～》确定移植XBOX

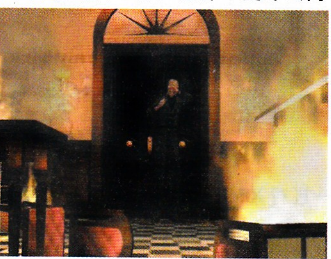


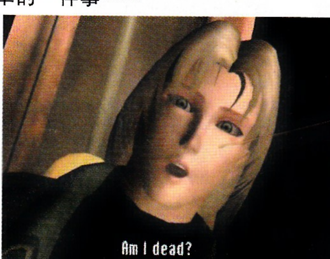
众说纷纭的PS2恐怖大作《零～Zero～》移植XBOX事件，如今得到美国TECMO的官方确认，XBOX版的《零～Zero～》在PS2版基础上加以强化，并追加新的内容。预计年底推出。同时电影版的《零～Zero～》也在紧张拍摄中，官方希望能够赶上XBOX版的发售，与其相互搭配发挥相乘效果。

SOFTWARE 为生命而战

欧洲KONAMI日前宣布，他们将把PS2初期的冒险名作《Shadow of Memories》移植到XBOX和PC上，其中XBOX版本已经确定在今年10月中旬推出。

这款游戏最出奇之处在于主角会在游戏开场时就被人干掉！？而为了挽回自己注意被杀死的命运，主角在一股神秘力量的帮助下从现代（2001年）回到中古（1580年）、1902年、1980年，在每一个时代孜孜寻找一位可以帮他摆脱悲惨命运的男子"波姆．克鲁斯"。但是，在探索解谜的过程中，主角发现，自己的死亡并不是那么简单的一件事……





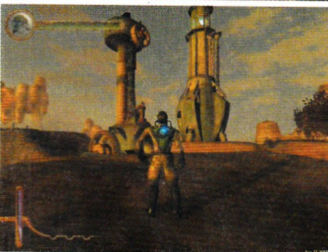
SOFTWARE 天空上的奇幻冒险

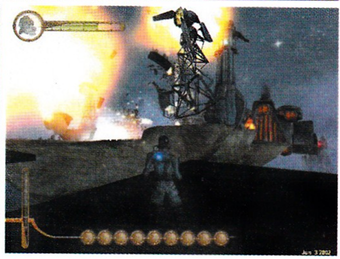
德国Badon Labs公司开发的奇幻新作《Project Nomads》在设定上与SEGA开发的《永恒的阿尔卡迪亚》有异曲同工之妙：广阔的天空飘浮着数块大陆，每块大陆国家都有自己的特色，有以科技见长的工业王国，也有充满古代遗迹的魔法国度，而玩家扮演的是一名喜欢旅行的冒险家，在不同的浮游大陆上享受他的惊奇之旅。

游戏画面非常优秀，但做为欧洲厂商开发的游戏，审美观上与东方玩家还是有差距的，但这款游戏结合了RPG＋动作＋射击＋冒险等元素，并能透过网络让八名玩家连线对战和组队冒险。









SOFTWARE 百万大作续篇双枪齐发

在XBOX上创下全球销售破百万佳绩的两套XBOX游戏的最新续作，在X02会场上正式公布了。

这两款作品分别是赛车游戏《Project Gotham Racing 2》与第一人称射击游戏《HALO 2》。两款游戏都同样对应XBOX网络服务Xbox Live，其它的改进：

《P. G. R 2》

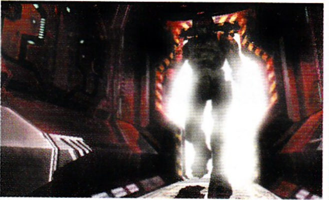
. 新增加依照香港、英国爱丁堡、苏格兰等都市真实地形规划的游戏舞台
. 新增加50台真实名车的资料，包括在日内瓦车展造成大震撼的法拉利千万级名车Enzo Ferrari

《HALO 2》

. 使用了全新3D引擎，画面表现实现飞跃提升
. 电脑AI实现进化，智能表现直逼真人，懂得使用变化的战略战术









SOFTWARE 《战斗妖精雪风》明春来袭



日本第16届科幻"星云奖"夺冠作品，日本作家神林长平的SF杰作《战斗妖精雪风》，已经由日本Aqua System公司取得游戏制作权，被改编成XBOX空战游戏，预计在明年春暖花开的时节上市。

而由Bandai Visual公司制作的《雪风》OVA动画则将在本月推出，大家可以在这部动画中抢先目睹到雪风的无敌英姿。

当月业界动态

EVENT SEGA公布最新CG绘图技巧

在7月20～26日美国电脑绘图年度盛会"SIGGRAPH 2002"上，SEGA展出了他们最新的GC绘图新技术"Magical Face"。这套技术能依照灵长类脸部肌肉的牵动，即时演算GC人物的脸部表情变化、甚至能根据声音、情境表现搭配出细腻的表情，运算效率比旧有技术高出150－200倍，是未来最经济的选择。

EVENT KONAMI 的语音邮件技术





KONAMI 利用开发《心跳回忆》系列发展的"情绪语言系统 EVS",研制出的一套语音邮件技术,能够把收到的手机文字短信,用语音读出,并有九种声音可以选择,该技术对应日本 i-Mode 手机服务,月费 250 日元。

EVENT 《KOF2002》真实の谎言

由韩国 Eolith,与日本 Playmore、Sun Amusement 三家公司合作开发的《KOF2002》将于 8 月 24 日公开进行游戏测试,今年 10 月正式登场,并在官方网站贴出了预告画面(左图)该作依然使用了 NEO. GEO 机板,登场人物预计 35-40 名,操纵系统与前作相同,不过在必杀技攻击方式上作出了调整,另外组队方式是 3 人制还是 4 人制目前未定。

《KOF》系列新作即将面世的消息一公开,就通过网络迅速传播,很快连所谓的《KOF2002》选角画面(右图)都贴了出来,但已经确认是同人制作的赝品。





EVENT SEGA 与 EA 正面火拼

在 7 月号的新闻中我们曾经介绍 SEGA 扬言要取代 EA 成为北美霸主的消息,如今,SEGA 终于展开最正面的攻势。

美国 SEGA 宣布,他们将把原本预定在 8 月 20 日上市的 PS2/XBOX 运动游戏《NFL2K3》提前一周推出,正好与 EA Sports 的《Madden NFL 2003》同一天登场,这种直接硬碰硬的强势举动,令北美游戏市场在刹那间被浓浓的火药味所包围!

今年北美游戏产值约有 93 亿美元,运动游戏是最大宗的巨头,为了争夺这块香腻的肥肉,SEGA 与 EA 的战争将会日趋白热化。

SOFTWARE 《新. 豪血寺一族》归来

多年前,ATLUS 公司在利用 NEO. GEO 机板开发的大型格斗游戏《豪血寺一族》喧哗一时,现在 NEO. GEO 虽然风光不在,但《新. 豪血寺一族》却迎来了重见天日的日子,日本 OISE 公司日前表示将利用 NEO. GEO 机板继续开发该系列的最新作品,从目前官方网站公布的资料看,登场角色达到到 20 人之多,目前已经公开的 12 人都是大家很熟悉的角色。



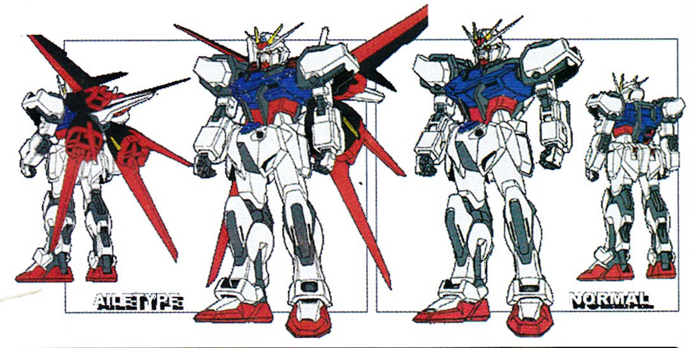
SOFTWARE 高达 VS 高达的崭新传说!

不能不佩服日本商人的效率,高达系列的最新 TV 作《机动战士高达 SEED》要 10 月起才开始在日本公映。该作的对应游戏就已经在紧锣密鼓的开发中,预计 12 月推出,对应平台未定。

在 C. E(宇宙纪元,Cosmic Era)70 年 2 月 11 日,地球联合与脱离地球在人造卫星生存的新人类 Z. A. F. T(又称 Coordinator)间由经济纠纷而引发的矛盾终于到了水火不容的地步,在外交手段失败后,战争爆发了。

战争爆发一年后,Z. A. F. T 的 MS 部队发起夺取地球联合最初的 MS—GUNDAM 的突袭战!在被 Z. A. F. T 轻松夺取了 4 架 GUNDAM 后,偶然卷入这场战斗的工学系学生基拉·亚玛特驾驶着唯一还没被夺走的 Strike Gundam,与他"毕生的夙敌"--驾驶着刚夺来的 Aegis(庇护)GUNDAM 的阿斯兰·扎拉展开了激斗!

1 对 4,GUNDAM VS GUNDAM 的崭新传说终于拉了序幕!



短 电 波

◆日本最新消息,SEGA 将于 9 月 19~21 日举办的"AM SHOW"中,展出 XBOX 互换主板"Chihiro"与对应游戏,不过目前该消息还]得到官方证实。

◆微软日前公布 2001 全年度财务报表,以税后净利 72.5 亿美元创下该公司历史新高,比起上个年度的 65.8 亿美元成长了 10%。到今年 6 月底全球 XBOX 销售达 390 万台,另外两个竞争对手:PS2 在 5 月初达到全球 3002 万台稳居第一;NGC 在 3 月底时则是全球 380 万台。

◆美国知名宽带网络业者 Level 3 Communications 与微软达成协议,将提供北美、欧洲地区的 XBOX Live 宽带网络服务,包括机房建设、宽带网络管控、Packet MPLS Private Network 等。

◆继《HALO》与《死或生 3》之后,由英国 Bizarre Creations 公司开发、微软发行的超炫赛车游戏《Project Gotham Racing》也创下全球销售破百万的佳绩。

◆微软在 8 月 1 日举办的"台北电脑应用展"上正式展出 XBOX。之前,微软表示将会在亚洲网络密集的地区优先推动 Xbox Live 服务,并将在今年年底推出台湾地区的中文化 XBOX 主机。

◆Hudson 日前表示,他们将在家用机 Xbox 上制作一款《炸弹人》系列的新游戏,这款游戏的街机版是首款基于 Xbox 街机互换机板开发的。

◆Ubi Soft 公司表示,他将把已经推出的 PS2 越野赛车游戏《Pro Rally 2002》移植到 NGC 上,预计 11 月推出。

◆欧洲任天堂公司表示,自今年 6 月欧洲 NGC 正式登场以来,截止 7 月底,这短短一个多月欧洲 NGC 销售已经突破 100 万台。

◆任天堂日前在法国召开了一个小型新闻发布会,其中,在欧洲新作发售表的小册子里赫然出现了一款以前 KONAMI 从未透露的神秘 NGC 游戏《Eclipse》,被怀疑是小岛秀夫亲自监制的,游戏主题号称是"父子"。

◆一则未确定的消息,负责在欧美发行《斑鸠》的 Infogrames 公司,在给北美更新游戏发行表时透露,日本 Treasure 公司预计将这款纵向射击名作移植到 NGC 上。

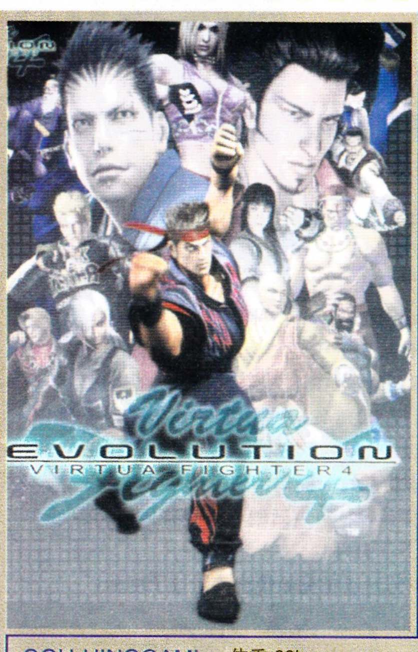
◆CAPCOM 在日本游戏杂志《FAMI 通》上宣布,他们将会在任天堂的 GameCube 主机上推出一款《洛克人》游戏,但没有说明是全新的作品还是旧作复刻或是移植。

◆曾经参予《勇者斗恶龙 Ⅶ》开发的日本知名程序设计师山名学,日前宣布将自己成立一家新游戏公司"Genius Sonority",资本额一亿日元,而任天堂也有投资。

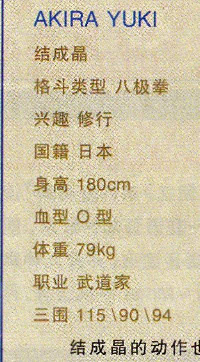
◆SCEI 日前正式宣布,2002 年 7 月 24 日 PS2 正式在日本达成出货 1000 万台的纪录,而 PS2 游戏出货 2700 万套,比去年同期增加了 1550 万套。

◆游戏网站 Quiter 报道,软件商 Arc System Works 和 Sammy 准备把 NAOMI 机板上的格斗游戏《Guilty Gear XX》(罪恶工具 XX)移植到 PS2 上在今冬推出。

◆SONY 表示,他们将赞助今年北美大型音乐演唱会《Area2 Festival》,在音乐演唱会现场提供大量 PS2 试玩机台让来宾体验 PS2 游戏的乐趣,还会针对 PS2 知名音乐编排劲爆舞曲。







AKIRA YUKI
结成晶
格斗类型 八极拳
兴趣 修行
国籍 日本
身高 180cm
血型 O 型
体重 79kg
职业 武道家
三围 115 \90 \94

结成晶的动作也进行了较大修正。当然大家熟悉的八极拳的套路还是没有改变，只是比《VR4》拥有更多的选择空间，增添了不少新的技战术。请大家期待新作中的晶吧。



GOH HINOGAMI
日守 刚
格斗类型 柔道（包含古武术）
趣味 收集银制饰物
国籍 不明
身高 176CM
血液类型 AB 型
体重 66kg
职业 暗杀者
三围 105 \79 \85

开发者的话

日守刚有直接破坏对手防御的投技、打击投技，也有其他角色能够使用的普通的站立投技、蹲下投技。由于他有各种不同投技的设定，总让人容易感觉到是投技角色。然而事实上让你会意外发现打击技也非常充实，是实力强劲的角色。

BRAD BURNS
布拉德・巴兹
格斗类型 踢拳道
兴趣惊险刺激的事
国籍 意大利 身高 178cm
血液类型 B 型
体重 68kg 职业 拳师
三围 105 \78 \88

布拉德的打击技及由该角色本身能力派生出来的特殊行动配合，具有以往角色从未有过的攻击方式，这样一来战略战术丰富了很多，与对手对峙的时候会觉得很有趣，连续攻击不给对手留半点空隙，打击技异常潇洒。



WOLF HAWK-FIELD
沃尔夫
兴趣 卡拉 OK
国籍 加拿大
身高 181cm
血液类型 O 型
体重 101kg
职业 摔角手
三围 123 \93 \98

沃尔夫的投技之前一直没有大的调整，这次终于下定决心作了很大变动。像"当身"这样的新系统实际上就是为沃尔夫专门设置的。这回的沃尔夫形象和系统都和以前大不一样了。



JEFFRY MCWILD
杰弗里
格斗类型 （古希腊）徒手格斗技
兴趣 牙买加音乐
国籍 澳大利亚
身高 183cm
血液类型 A 型
体重 111kg
职业 渔夫
三围 121 \93 \97

本作中已经不能说是"粗大角色"了。到现在为止杰弗里总给人以"粗大角色"的感觉，这次在构式上增加了新的动作，已经具有了相当的技术面成分。可采用时而纤细时而大胆缓急交错的战斗方式。



JACKY BRYANT
杰克
格斗类型 截拳道
兴趣 练习
国籍 美国
身高 182cm
血液类型 A 型
体重 75kg
职业 赛车手
三围 110 \87 \92



JACK 那接近于完美的截拳道在这次的动作上进行了一定调整，我想现在终于能够进行实在的"截拳道"了。在视觉上、动作上的变更处非常多，接触一下就会意外地发现并没有任何不协调感。

VENESSA LEWIS
温尼莎・鲁伊丝
兴趣 歌
国籍 不明
身高 175cm
血液形态 AB 型
体重 55kg
职业 sp
三围 93 \57 \93

温尼莎被大家熟知的架势消失？！

新的格斗架势"攻击架势"出现。而在基本的架势中又有了许多新的要素，比如攻击后无论对手是否攻防温尼莎还会有一回追加攻击。

在上作中温尼莎被大多数玩家认定为上等人物，无论是攻击、防守、移动、速度还是操作都有别于其他角色。随然VF4 中各个角色的动作都有很大改变，但就这一点来说，她还是最鲜明的。

这回的温尼莎将会给大家带来更大的乐趣。

机种	ARC	厂商	世嘉	类型	SPG	发售日	2002 年 8 月 7

SHUN－DI

舜帝
格斗类型 醉拳
兴趣 饮酒
国籍 中国
身高 164cm
血液类型 O 型
体重 63kg
职业 中医
三围 88\86\89

舜帝的拿手绝活醉拳又追加了新的攻击技，无论在视觉上还是使用上，都给人以极大乐趣，从而将瞬帝变成一位更加具有娱乐性得角色。这些都在游戏中可以明显看到。





AOI UMENOKOUJI

梅小路葵
格斗类型 合气道柔术
兴趣 插花
国籍 日本
身高 162cm
血型 A 型
体重 47kg
职业 大学生
三围 83\53\86

梅小路葵到现在为止不能当身的两手、两足、肩等攻击也可以在 EVOLUTION 模式中取得。只要预先看穿对手的行动，就可以使用当身技予以反击，这一点确实相当有趣，而且整个技战术都有了新的思考方式。在基本技上也作了很多修整，玩家可以尝试去摸索新的战术。



SARAH BRYANT

莎拉
格斗类型 截拳道
兴趣 跳伞
国籍 美国
身高 173cm
血液类型 AB 型
体重 55kg
职业 大学生
三围 90\57\90

莎拉在本作中比设想得拥有更多变更。其中移动技增强最为明显。本次是针对那些不擅长实战中快速移动的玩家而专门设计的，所以大家都可以快速上手并同时利用于对任何等级对手得战斗。

与其他角色比较，她是变更较大的角色。

LEI－FEI

雷飞
格斗类型 少林拳
兴趣 读经
国籍 中国
身高 175cm
血液类型 B 型
体重 63kg
职业 僧侣
三围 98\85\83

本作中雷飞新增加了能够回避对手中段攻击得特殊行动，从而产生出多种攻势形态，这当然也会被考虑成的战术，总之是非常值得研究得角色。



PAI CHAN

陈佩
格斗类型 燕青拳
兴趣 舞蹈
国籍 中国
身高 166cm
血液类型 O 型
体重 49kg
职业 女演员
三围 85\54\88

针对陈佩来说，无论是投技还是普通攻击都有了判定上的加强，而且投技的架势也有所优化。其次，在“仆腿”技上追加了易于操作的移动，将易于操作作为重点，会给人一种“变得好使了”的感觉，希望初玩者一定尝试。





LION RAFALE

里昂
格斗类型 螳螂拳
兴趣 收集匕首
国籍 法国
身高 171cm
血液类型 AB 型
体重 63kg
职业 大学生
三围 90\84\88

在里昂的固有技中，追加了背向攻击。首先是便于牵制对手，而且在保持基本战术的同时，又有了新的选择。在全国初始的段位上，此角色或许又将以第一的姿态出现。



LAU CHAN

陈洛
格斗类型 虎燕拳
兴趣 汉诗
国籍 中国
身高 172cm
血液类型 B 型
体重 77kg
职业 厨师
三围 99\90\93

陈洛的攻击方式，换言之就是攻击架势有了新的结构。由此产生了连携与破坏可以轻易崩坏对手的攻击架势与防御架势等，这样双方对峙的现象有了减少。比如现有的“机关车”的攻击方式上，增加了新的技动作。



KAGE－MARU

影丸
格斗类型 叶隐流柔术
兴趣 麻将
国籍 日本
身高 178cm
血液类型 B 型
体重 66kg
职业 忍者
三围 101\89\90

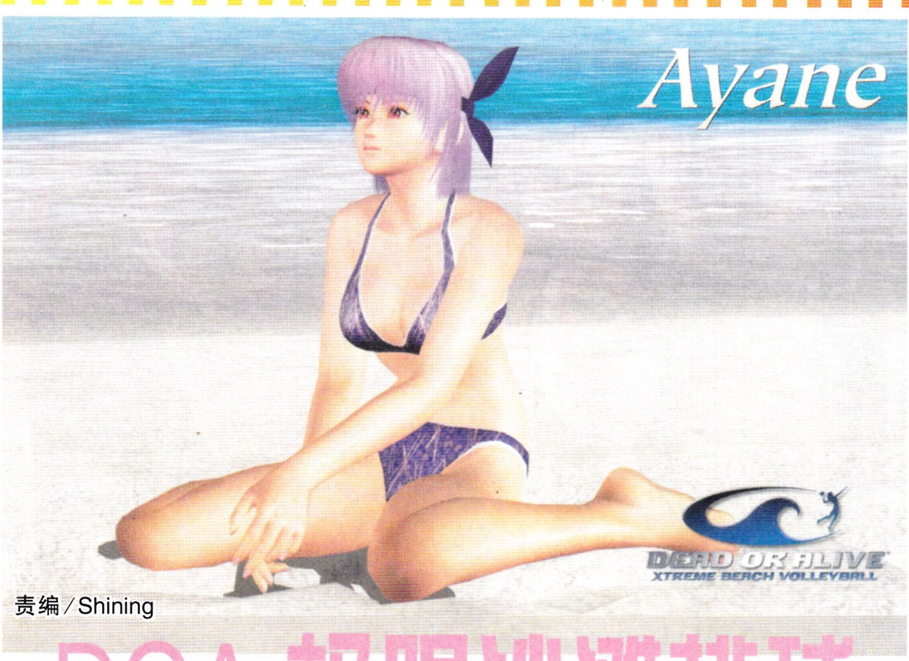
动作上更加忍者化

影丸增添了由十文字开始的背向攻击等技，由于自十文字开始的选择增多，背向得以强化。

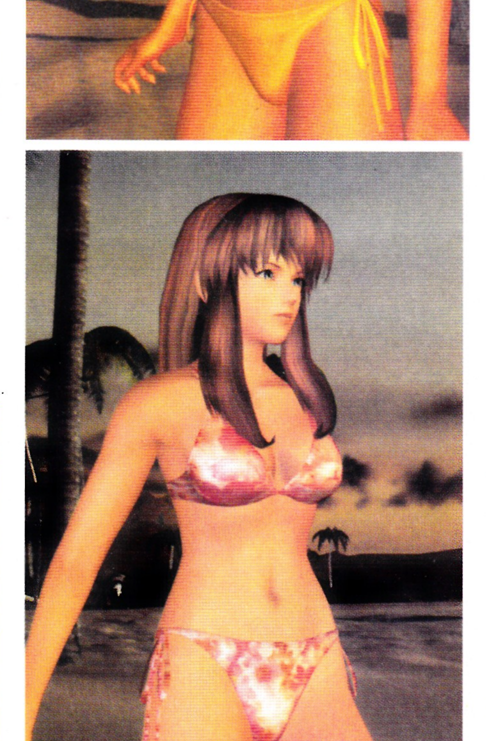
而且还追加了通常时由背向开始的特殊攻击，显得更加忍者化了。



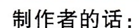
机种	ARC	厂商	世嘉	类型	RPG	发售日	2002 年 8 月 7



责编/Shining



DOA 极限沙滩排球



一、摄影模式：前往无人场所，将看到角色平日难以见到的行为举止，你会发现她们与平日不同的普通女孩子姿态。可以拍下美女们的一颦一笑，作为相片存到硬盘中。

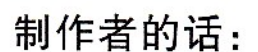
制作者的话：

本作并不单纯仅仅是一款普通的沙滩排球游戏（笑）。大家来到サツク岛并不仅仅是为了打沙滩排球。满足条件后，可以进行秋千、散步等娱乐活动，从中可以看到她们作为普通女孩子的一面。



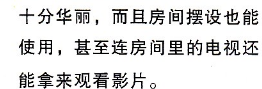






二、真实时间制：

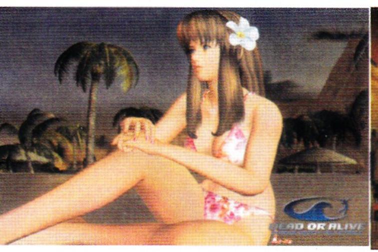
在旅馆中，随着游戏时间的推移可以存储纪录。白天回到旅馆之后，可以在泳池享受太阳浴。夜里返回室内，可欣赏经典映像，并不是只能睡觉。游戏会依照XBOX内部时钟体现出时间的流逝，反映在游戏场景、天空晨昏变化，另外白天与晚上也有不同的活动安排。游戏中的热带岛屿可以随意浏览，而且不同的美女到不同的地点，还会有不同的突发事件。游戏中旅馆的装饰十分华丽，而且房间摆设也能使用，甚至连房间里的电视还能拿来观看影片。

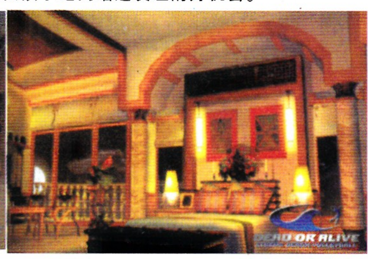


制作者的话：

在サツク岛上有着各种各样的体育活动，活动之后想休息的时候可前往豪华旅馆。白天在旅馆的游泳池内尽情放松身心，消除疲倦，夜里就在旅馆中度过。房间有多种，可自由挑选自己喜欢的房间。之后可在旅馆整理道具，女孩子之间可以相互赠送礼品，或许这就是组队的女孩子之间增进友谊的好机会。



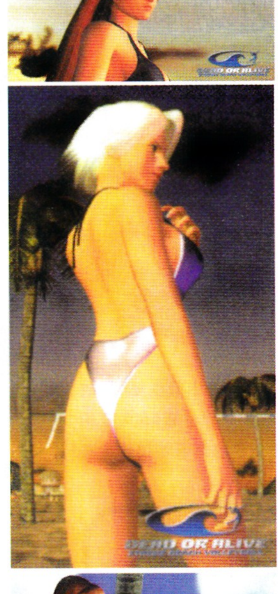




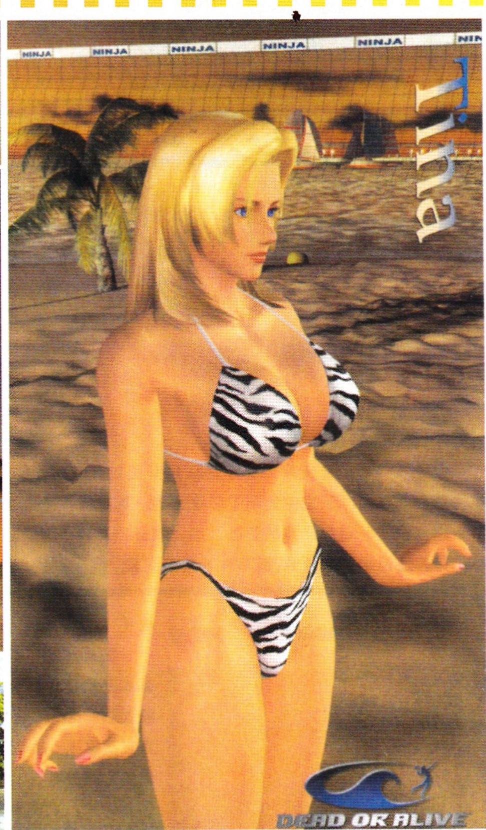
机种	XBOX	厂商	TECOM	类型	SPG	发售日	秋季预定



注目点 1：今次为大家奉上的是一直未露面的雷芳小姐的魅惑倩影，各位健康的青少年又可一饱眼福了！







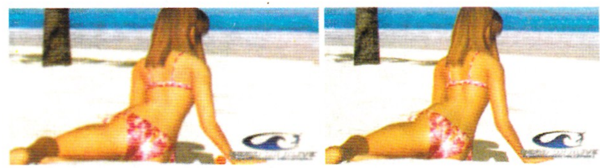
注目点 2：游戏中登场的各种道具

沙滩拖鞋：虽然在沙滩上都是光脚行走，但要去到较远的地方的话还是有双拖鞋方便，与泳装也非常相配。

木槿属植物的花：木槿属植物是南国之花的代表，作为头饰会使美丽女孩更添魅力，请注意雷芳及小霞。

猫耳：本来只是普通的发卡，但加上两只猫耳后无形中增添了几分可爱，很适合 TINA?

指甲油：女生的爱美心是没有死角的！在持球的纤纤细手涂上美丽的指甲油，会很自然地集中观众们的视线吧。



注目点 3：阳光，海边，小麦色的肌肤！今次的一大魅力就是日晒系统，玩家可以让各位 mm 尽情的享受日光浴，把肌肤晒成健康诱人的小麦色，不过可不要忘记从商店购买日晒油哦。

另外商店还有卖减轻日晒效果的护肤品，可以自由调节 mm 们的肤色。这就是传说中的サンタン油了！サンタン是日晒的意思，看清了再买呀。

以瞳小姐为模特来进行的日晒实验。在经过一段时间日光浴后，瞳小姐的白嫩肌肤又平添了几分海边气息，眼睛变成心形了。

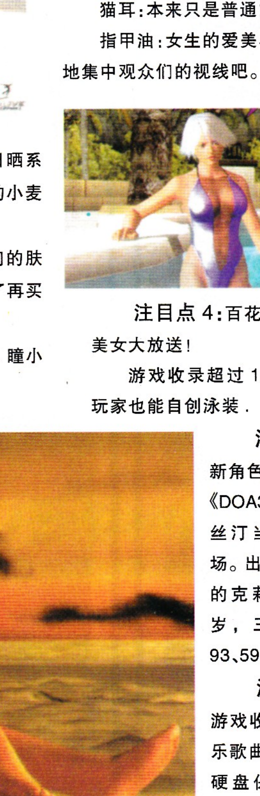


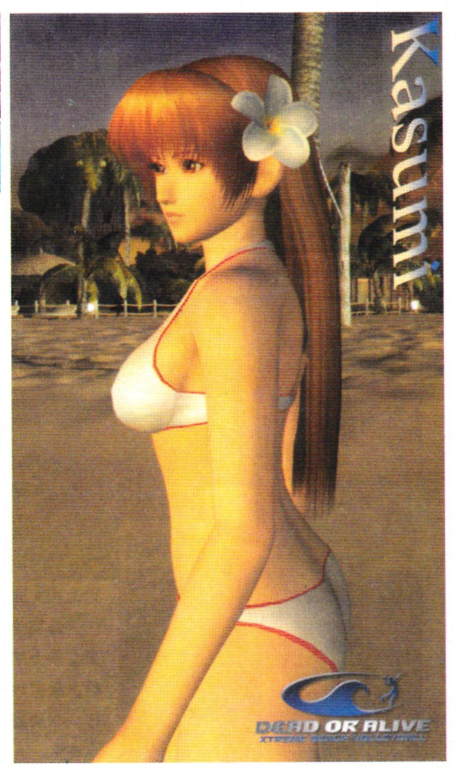
注目点 4：百花缭乱！沙滩美女大放送！

游戏收录超过 100 件泳装，玩家也能自创泳装．

注目点 5：新角色克莉丝汀《DOA3》中的克莉丝汀当然也会登场。出生于意大利的克莉丝汀，24岁，三围分别为93、59、88。

注目点 6：游戏收录 20 首配乐歌曲，也能利用硬盘保存自己喜欢的歌曲，在游戏进行时播放



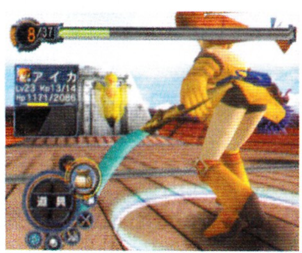


机种	XBOX	厂商	TECOM	类型	SPG	发售日	秋季预定



永恒的阿卡迪亚

曾经在DC上发售并大受好评的RPG经过2年时光终于在NGC上得以复活！故事的舞台是在悬浮于空中的不可思议世界。玩家需要扮演空贼少年巴伊斯，在太空中自由翱翔，展开宏大广阔的冒险之旅。本部作品将于NGC上发售。这回不仅仅是移植。另外还追加了新角色、新事件等诸多要素。







战斗

在战斗上不是1对1决斗，而是基本采用了多对多的模式。这种战斗模式被称之为“紧急战斗”。敌人和己方成员乱入，形成混战局面，以按键操作的方式战斗，画面充满魄力。“勇气”是全体成员共有的行动力，分配好伙间的行动一举击破强敌吧。

巴伊斯

本作的主人公。空贼船船长、抱有期待见到世界尽头之梦想的少年。武器是称之为卡托拉斯的曲刀。

阿伊卡：

与巴伊斯青梅竹马的少女。性格开朗直率讨厌拐弯抹角。武器是大型回旋标。

法伊娜

出身不明的少女。一开始对巴伊斯等人抱有警戒之心，之后内心逐渐打开。似乎知道古代的秘宝“月晶”的秘密。

皮亚丝特露

通称“死神的皮阿斯托鲁”。使用巨大的镰刀为了赏金而追捕空贼。以巴伊斯为目标发起挑战。皮阿斯托鲁乘坐的飞船名为“复仇号”。

巴伊斯

主人公





立体感充溢的地图

地图全部是由3D构成以蓝色的天空作为舞台，浮在天空的街道、大陆，真实地描绘了在云层上流动的瀑布。在地图上完美地表现出了独特的浮游感。






空贼船之间的战斗

除了通常战斗以外，还设置了船与船之间的“炮击战”。主炮、鱼雷交织在一起，一场大战转瞬即发。努力提高船队的力量，到世界各地集结优秀的船员，并且还能够建造自己的据点。

机种	NGC	厂商	冒险·幻想RPG	类型	世嘉	发售日	2002年预定

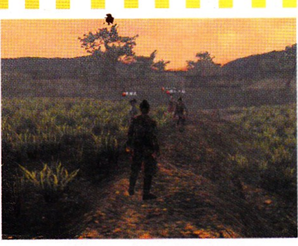
信長の野望 Online

在游戏网络化大为流行的现在，光荣的超级大作信长的野望终于也难耐寂寞，加入了ONLINE的行列。与以往不同的是，今次是以网络上的假想战国世界为舞台，多人参加型RPG。今次来为大家公布一些角色设定及最新情报。

阴阳师（女性）

今次玩家可从侍，僧侣，神主，阴阳师，忍者，药师和锻冶师 7 种职业中进行选择，每种职业都有着男女的造型区别。因职业不同，会影响到一些剧情的发展，可装备的武器防具和修得可能的技也会有所不同。今次公布的是男性版的侍，女性版的阴阳师以及女性版的僧侣形象。

僧侣（女性）





▲野外：在城下町完成了各种准备工作，就可以去外边晃晃了。今次的野外地图有着大道，丘陵及田地等多种地形，场景描绘十分精细。在地图的边缘建有关所，是去往邻近国家的必经之路。玩家可以在多个国家之间自由往来，但在敌对国的话要格外小心，有可能会引发战斗。而且，在地图上还会出现各种动物和强盗，随时卷入战斗，因此在移动中也要保持紧张感。



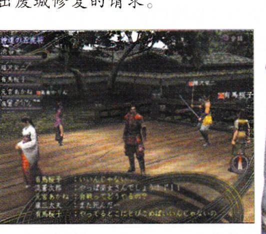
▲阴森的谜之洞窟：在地图上配置有许多洞窟，里边游荡着各种怪物。玩家会得到当地大名的委托，进行迷宫探索或是妖怪退治。在一家大名被打败并失去本城之后，其居城会成为废城，有些大名会向玩家提出废城修复的请求。

侍（男性）

忍者（女性）



▲建筑前的武士不知是敌是友。



▲为自己的战队想个帅气的名字吧—“神速的五虎符”



▶非常美丽的远景。

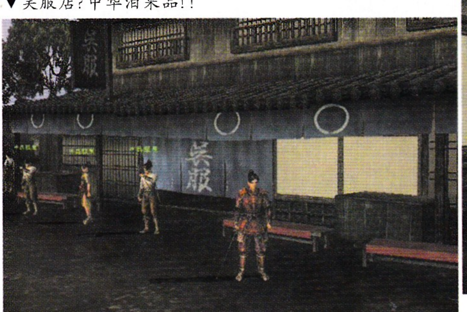
忍者：拥有极高的攻击力与回避力，擅长快速的突袭。可以使用移动术与变装术，以多变的忍术将敌人翻弄于股掌之间。左边是女性版造型。



积累勋功，提高身份：玩家在开始游戏时要选择自己所属的大名。在完成山贼治退或与其他大名交涉等任务后，就可得到勋功值。勋功值积累到一定程度后，官职会得到提升（好像太阁系列），使用可能的技也会增加。

城下町：本作的世界是由近畿，甲信越，东海等 21 个国家，每个国家都有着各自的地图与迷宫，此外还有着城下町的设置。在城下町有着各种设施，，并且还会有体现各国特征的建筑出现。在游戏中，玩家们会有很长时间在城下町度过，与其他玩家交流，收集各种情报，并接受任务。

▼吴服店？中华泊来品!!







◆有着战国风的酒屋和米屋，可以购买道具吧◆

机种	PS2	厂商	光荣	类型	RPG	发售日	2002 年秋



学園都市ヴァラノワール

KINGDOM OF CHAOS THE UNIVERSE



以 IDEA FACTORY 的人气 RPG "鬼魂力量"系列的世界观为基础，有着全新的舞台设定及系统的 SLG"学园都市ヴァラノワール"隆重登场！

这款游戏继承了系列一贯的美丽人设，相信会带给大家一个华丽的学园梦幻。

下面就让我们来提前领略一下她的魅力吧！

学园都市ヴァラノワール的魅力主要有 3 个！分别是学园风的故事构成，表情丰富又可爱的角色，还有完全不输于正统 SLG 游戏的 SLG 部分与策略感。



妙（ミュウ）

心中向往学园生活的超活力少女

本篇的主人公。与祖父两人一起生活。平时在学校扫除通路与烟囱来贴补家用，可以看出是一位体贴的少女。性格明快，是那种会将自己的意志一直线地贯彻下去的顽固性格。像少年一样活泼，家事万能的可爱女生。



琉特（リュート）

有着天才的资质，妙的运命之对手

英雄赛加的爱女，梦想成为父亲那样的英雄，并且也有着足以实现梦想的不俗实力，为了成为英雄绝不惜努力。平时礼仪端正，但言辞尖刻。

因为在挑战中败给了妙，自尊心受到了严重伤害，把妙视为对手。



娜基（ナギ）

攻击性极强的半人半魔

魔族与人类血统各占一半的女孩（好像乌露，我喜欢）。一入学就与妙成为了好友，已经养成了每天为粗心的妙寻找教科书的习惯。有着攻击性的性格，与妙在一起时就会经常两人一起暴走……但也有着爱画漫画，经常会往新闻社投稿的不为人知的一面。



修（シュウ）

头脑明晰，合理主义的副级长

有着与机战中最强 BOSS 小白君相同的名字，性格也是沉着冷静型，什么事情都以合理化的方式来思考，重视理论。从小就有着神童的称号，并因能力出众而在学园中担任副级长。

有着成熟气质的恣，在女生中好像人气很高。





在未知的迷宫中展开心跳热血大冒险

在 SLG 模式可以进行迷宫探索，当然里边会有很多的魔物及陷阱，要想顺利挑战迷宫可是要有一定实力的，看来是要在学园中努力锻炼了。

学园的考试内容是挑战迷宫，会有很多种类及数量的迷宫出现

战斗地图十分广大，要展开战术性的战斗！

在迷宫中沉睡着宝物和敌人……

NEW GAME INTRODUCTION

机种	PS2	厂商	IDEA FACTORY	类型	SLG	发售日	未定



责编：TAKO

在这炎炎夏日，爱与热血的 AVG＋RPG 登场！！剧情，各种角色，女主角，一切的一切都在熊熊的燃烧！描绘了为战而生，为爱而殉的男子汉的身姿，异色的"男子汉游戏"让你热血沸腾！

PC 版一经发卖即掀起人气狂潮的 AVG，在进行改良之后再次现身于 PS2。从题目看来会以为是单纯的美少女游戏吧，nono，you，搞错了。虽然登场的女孩子们都非常可爱，不过游戏里的男角色会散发出压倒她们的强烈个性魅力（什么？我不玩了！）。以铁拳和热血台词来感动主角心灵的虎头战士，出现于主人公面前如同障壁一样的对手们……男子汉间用燃烧的铁拳来对话的热血活剧，这就是所谓的"男子汉游戏"！现在让我们来认识一下本作多彩的角色们。

男性角色



谜之人物：タイガージョー（老虎．丈）CV：田中秀幸

引导勇二走向正路的虎头热血汉

在勇二遭遇危机或是走向歪路的时候，会从任何地方以最快的速度出现。使用与勇二同一流派的格斗技，有着可称为无敌的实力。所有的行动都是为了让勇二成为真正的男子汉，正体不明。

老虎丈的爱之铁拳！勇二又向着真的男子汉之路迈进了！（过于危险，请勿模仿）

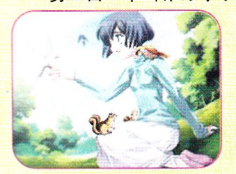
宿命的对手 鸦丸罗喉 CV：大塚明夫

使用闪真流神应派，有着修罗般的强大实力，想要杀掉勇二。他也是持有"破灭之烙印"的男人，与勇二有着某些因缘……

主人公 魔神勇二 CV：绿川光 手臂宿有破灭之刻印的热血汉

被称为闪真流神应派的格斗技继承人，所属于凤凰学园格斗部的高中生，前年度全国学生格斗技选手权的优胜者，现正为了成为像兄长那样强大的男子汉而刻苦修行。看到有困难的人就一定会拔刀相助的性格。因为右腕浮现出会将世界引导向灭亡的"破灭之纹章"，世界各国的势力都想要他的命。

勇二由一个叫作めぐみ（惠）的妹妹，在照顾妹妹时也会表现出他温柔的一面。





STORY：凤凰学园格斗部所属的魔神勇二是一名颇有实力的格斗家，他以自己的哥哥－－世界最强的格斗家为目标，日夜不停的刻苦修炼。但有一天，他的右臂上浮现出了"破灭之纹章"世界各国都把他当成会引导世界走向破灭的恶魔，纷纷派出各股势力来暗杀他。左右着世界命运的勇二的战斗因此展开……

SYSTEM：游戏的 3 大部分公开。本作的进程主要分为 3 部分，勇二要在街上来回走动，引发事件，并与敌人展开战斗。但要注意的是，每一部分都是有着时限的，一定要在规定时间内达成目的。

移动部分：指定目的地并移动过去。因为有着时间概念，随移动所用时间不同，对发生的事件也会有所影响。

AVG 部分：到达目的地后，就会自动进入 AVG 部分。发生事件，选择不同的选项使故事进入各个分歧。

战斗部分：战斗部分分为移动中的遭遇战和对 BOSS 战，战斗获胜后，勇二的能力值会有所成长。

追加报道：本作从 PC 版移植至 PS2，对应硬件的不同作了一些强化，主要有以下两点

全程语音化：为了加强人物的渲染力，今次采用了全程语音，并排出了很强的声优阵，相信会使玩家们投入度大增！

事件强化：今次增加了大量精美的事件插图，一些重要事件还插入了过场动画，令人十分期待！

女性角色



秋月まゆ（麻由）CV：川澄绫子

既是勇二的青梅竹马也是格斗部的经理。趣味是料理和作家事，是现时少见的那种以成为贤妻良母为目标的女孩。虽然爱慕着勇二，但因为性格懦弱而不敢表白。经常会作便当给孤独的勇二，喜欢温柔的话语。

天童来梦 CV：折笠富美子

头脑出众的天才少女，兴趣是发明。因对破灭之刻有兴趣而接近勇二。从小失去双亲，因此对于他人总是采取拒绝的态度，难以接近，但在外表的冷漠之下，她的内心……

仁藤美咲 CV：有岛ムユ 明快的格斗部后辈

与勇二同属格斗部，性格开朗明快，精力充沛的后辈。作为女性格斗家有着不俗的实力，是仁藤流柔术的继承者。十分尊敬同为格斗家的勇二。

杜若あやめ（绫美）CV：丰岛 真千子

从小就因原因不明的疾病而失明，性格文静，有些懦弱，很不善于将自己的心情传达给别人。虽然并不确定，但好像有着相当大的烦恼。

镜守萌木 CV：高桥美纪

镜守神社的巫女，兴趣是收集通信贩卖的道具。因为天生有些呆呆的，所以总会答非所问。特技是站着打瞌睡（马……）

ミュシャカリニーナ CV：西原久美子

所属国不明，到日本来留学的谜一样的少女。语言，行动远远超出一般现实。趣味是收集道具，但好像都是一些莫名其妙的东西，也许还有相当危险的物品……

铃丽兰 CV：田村 ゆかり

是中国的暗杀组织铃家（？）的当代掌权者，对自己非常有自信，态度高傲。不过有着与态度相称的实力。为了抹杀持有破灭之刻印的人来到日本。

轻井泽成美 CV：前田爱

活泼的关西少女，与麻由关系亲密。有事情经常会找勇二商谈。对于自己的马尾辫和稍有些浓的双眉很得意。



NEW GAME INTRODUCTION

机种	PS2	类型		类型	ジェネックス	发售日	9月预定

全部的故事都是从这里展开

围绕着“水晶”,《最终幻想 Ⅰ》展开了波澜壮阔的故事。游戏者成为光之战士,从成为废墟的卡奥斯神殿坐镇的卡拉恩多手里救出公主塞拉。插图、登场人物、再加上在宏大的地图上飞翔的飞空船、独木舟等多种多样的交通工具登场,勾画出幻想般的《FF Ⅰ》剧情。在这里公开一下这些记忆残留的场景。



在美妙的音乐中犹然产生感动

由星之预言引导,来到某一村镇的12位贤者。将世界引向黑暗的正体是什么?光之战士的使命?

誓言救助公主塞拉的光之战士

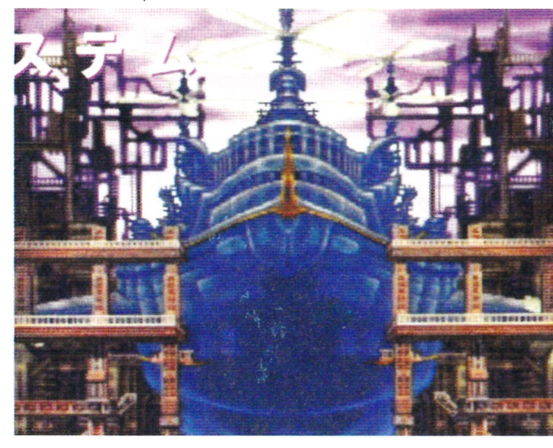




战斗场景。为打倒卡拉恩多而战!

“水晶传说”的起源开始复苏!!

波澜壮阔、有如史诗般宏伟的故事当然要在系列的每一部新作上搭载新系统,RPG 顶峰系列作——《最终幻想》系列的每一部作品都给玩家带来震撼心灵的巨大感动。　　最终幻想的系列原点——《最终幻想》、《最终幻想 Ⅱ》经过重新制作后,整备一新即将于 PS 上登场。移植 PS 后游戏的画面、音乐均有大幅提升。喜爱最终幻想的朋友们千万不要错过!



新事件新画面追加!

如图所示:飞空艇发进时的画面,PS 版中增加许多原版就没有的新事件画面。玩过原版的人也可以体验到许多新鲜的刺激。



首先看下面的 Movie 画面。追加了《最终幻想 1. 2》的开场 MOVIE,其中更伴随了原创音乐。绚丽的画面和细腻的音乐,可以使你更深刻地感受《最终幻想》的世界观。

再一次体验系列的起源。

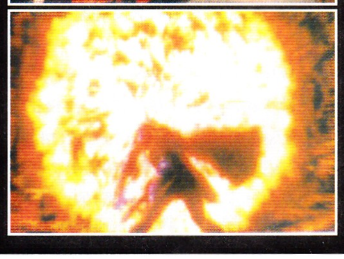


美丽的 Movie 画面表现出更深一层的幻想世界

追加了原创 Movie 和音乐







操纵火焰的炎龙向战士发起猛烈进攻。

在 PS 版中,追加了许多原版本没有的新要素。在《Ⅰ》中追加了可以让初玩者轻松游戏的“简单模式”。另外在《Ⅰ》、《Ⅱ》中还增设了打倒怪物后可以观看怪物资料的“怪物图鉴”以及由天野喜孝描绘插图的“美术画廊”。





在 PS 版中,追加了便捷游戏的各种系统和改良。
1 魔法购入快捷
2 充实的系统设置
3 信息易读
4 记事本文件功能

亦美亦悲的人间戏剧

《FF Ⅱ》通过对登场人物的性格描写、将幻想的故事中加入了戏剧性演出。此游戏中排除了等级、经验值的概念,采用了根据战斗中的行动使得各种能力状况得以成长的系统。可使用在对话中记忆下来的关键词,依靠询问他人获得新情报,搭载了许多崭新的系统。

机种	PS	厂商	冒险·幻想 RPG	类型	SQUARE	发售日	10月31日





机 种:PS2 厂 商:KONAMI 发售日:7月4日 责编:涟 漪

MARIA篇 - -Born From A Wish

"当我醒来,只有我一个人,其他人都不见了,那是因为有怪物吗?我该怎么做,与怪物搏斗战斗,还是被怪物抓走,我没有活下去的理由。但是我对死亡充满恐惧,并且害怕痛苦。我该跑掉吗?也许我该去找些人,因为我不喜欢孤独,但是还有人活着吗?"

穿过走廊,玛丽亚打开尽头的门,来到酒吧,可以找到中国菜刀(?!)和急救药。从另一侧的门出去来到MUNSON. ST,前行的道路被封锁,玛丽亚只好打开街边的门来到BALDOIN HOUSE。进入客厅可以找到房屋的地图,由于许多门都无法打开,玛丽亚上到2F,刚要打开LOURGE的门,发现里面有人用力的抵住了门。

"里面有人吗?开门!"玛丽亚敲了敲门:"喂!"

"不要再敲了,你打扰了我!"里面传来一个男人的声音。

"噢,谢天谢地,我终于找到人了。你能打开门吗?"

"不!"

"为什么?"

"我有必要回答你这些乏味的问题吗?"

"是的!"

"我不知道。我只是想一个人呆着,但别人总是打扰我!"

"我只是想知道这里到底发生了什么事?没有一个人,只有怪物!"

"是的,我知道。不过那又怎么样,这与我无关,没人就意味着没有人来打扰我。"那个男人很奇怪。

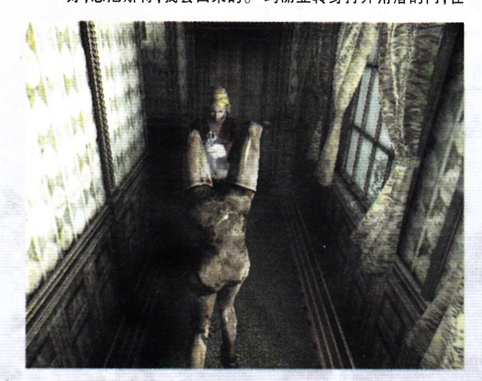
"你真的想呆在这个疯狂的小镇吗?"玛丽亚问。

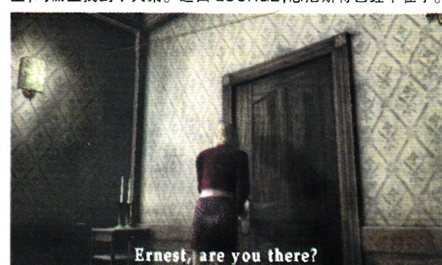
"是的,非常想。"那个男人说:"你满意了吗?现在可以让我一个安静地呆着了吧!"那个男人似乎不愿意别人去打扰他。

"我是玛丽亚。你呢?"玛丽亚想更了解对方。

"恩尼斯特.鲍德威!"

"好,恩尼斯特,我会回来的。"玛丽亚转身打开角落的门,在2F的走廊上捡到一张白卡。而另一个走廊尽头的门锁着,玛丽亚只好先下楼。从客厅的壁炉下到花园,又能捡到一张红卡和黑卡,将三张卡按顺序放入石碑里,可以得到ACACIA KEY。拿着这把钥匙,玛丽亚打开了2F走廊尽头的门,在KID`S ROOM里,玛丽亚找到了火柴。返回LOURGE,恩尼斯特已经不在了。





从另一侧的门出来上行到顶层,由于太暗,玛丽亚用火柴点亮了桌上的蜡烛,并在破沙发下找到了一张生日卡。下行至1F,穿过SERVICE ROOM到BED ROOM。在那里,玛丽亚又遇到了恩尼斯特。

"你认识一个叫艾米的小女孩吗?"玛丽亚问。

"为什么问这个问题?"那个男人显然很吃惊。

"这有封信'给我亲爱的爸爸',是一个叫艾米的小女孩写的。你……就是那个'爸爸'?"

"是的。但是你在哪里找到这封信的?"

"在阁楼上。"

"噢,多愚蠢!现在太迟了,我终于知道她为什么会在那儿,使着空信封,这时她掉了下去……"那个男人很痛苦。

"艾米……她已经……"玛丽亚明白了。"对不起,我又让你想起了这件事!"

"没必要道歉,不是你的错。我永远不会忘记这件事的!"顿了一会儿,恩尼斯特又说:"玛丽亚,有些事我们会忘记,有些事我们永远不会忘,但我不确定哪一个更令人伤心!已经10年了,但我还依然记得。"

"恩尼斯特。抱歉,我不知道!"

"不,没关系。玛丽亚,那封信……"

"我放在这!"玛丽亚弯腰将信放在门口。

"谢谢!"恩尼斯特取过信。一会儿,他说:"玛丽亚,所以你也一定……难怪你能遇到我!"

"你在说什么?"

"我想制造一个奇迹!玛丽亚,在隔壁大厦里一有瓶白色液体,我不知道确切位置,但我确定在那儿,我一定要得到!"

"你要我帮你去拿?你为什么不自己去?"

"如果我能我会去的,但我……我会打开通往大厦的门!"

"那么破你认为还能打开吗?"

"我不知道!"

"好,我不去做不可能的事!"玛丽亚打开门,走下楼梯,穿过长长的通道,来到户外,从另一边的小门进入BLUE CREEK APARTMENT。二楼门边有大厦的地图,在105房,玛丽亚找到了那瓶白色液体。



来到BED ROOM门前,玛丽亚刚要敲门,恩尼斯特先开口了:"谢谢你,玛丽亚。那是我唯一不能得到的东西,现在我得到了,我再也不会离开这间屋子了,再也不会!"

"是的。但是……"

"上帝在这。你知道,你也出生在这!"

"我不相信上帝是个好词儿!"玛丽亚不明白恩尼斯特在说什么。

"那你信上帝吗?"

"不确定!"

"那很好!"

"我能开门吗?"

"这是死亡的结束,没有任何东西可以超越!"

"好了,如果我信上帝我能得到什么?"

"詹姆斯,那个坏男人!"

"詹姆斯?"玛丽亚心里念道:"我明白了!"

"他在找你但那并不是你!"

"那是因为他善良吗?"

"是的,你……"

"够了!"玛丽亚打断恩尼斯特的话,"那只是你认为的,你并不知道任何事!"

"好的,我不说了。"

玛丽亚打开门,屋里空无一人,桌上只有那张贺卡和一些书。来到户外,清鲜带有湿气的空气扑面而来,玛丽亚不知道到底发生了什么,她有些崩溃了。她举起枪,对准自己的太阳穴,突然她想起了什么,她把那枪扔过围墙。"詹姆斯!"茫茫浓雾中,玛丽亚念叨着向前走去……

"玛丽,你是玛丽吗?不,你不是玛丽!"

"我叫玛丽亚。怎么,我很像你女朋友吗?"

"玛丽亚?"

………



整个MARIA剧情只有一处解谜,当时MARIA手中有三块板,要将它们放进墓碑里去,幕碑上有一段文字,注意看后半段:

When the boards cover all,
All cadness too will be covered,
But until my dreams retnrn to reality,
I'll have to swallow all the pain.

第一、二句话,"当板遮住了全部,所有的痛苦也将被解除",目的即是要用手中的三块板去遮住墓碑的背景蓝色。三块板上都有空洞,只有将三块板徕组合不再有空洞,即能完全遮住蓝色的墓碑。具体做法:白、黑板正常,红板左转90度放到墓碑上即可。

文:HOLLY







连 To Be Continue 的标志都完全继承，CAPCAOM 成功地把一批游戏迷变成 JOJO 迷，又把一批 JOJO 迷变成游戏迷。来走进魅力不逊原书的游戏，重温那一场又一场令人激动的战斗。

文、责编/RIKU

第一话

泪眼卢卡被一个叫祖罗・祖班纳的 15 岁且不属于任何组织的小子干掉了，布差拉迪奉命去调查这件事情。很快祖罗・祖班纳在电车上被找上了。祖罗・祖班纳的替身“黄金体验(Gold Experience)”显示出超强的威力，同时赋予物体生命的能力亦令布差拉迪吃惊不已。布差拉迪被打落一颗牙齿，逃出电车。

祖罗・祖班纳追逐布差拉迪来到奈亚布利斯街区。布差拉迪利用替身“万能手指(Sticky Fingers)”的能力趁乱进入一个一名行人的身体内。祖罗赋予布差拉迪脱落的牙齿以生命，找到了布差拉迪，两人展开了激烈的对战。祖罗在占了上风的时候却停止了对布差拉迪的攻击。他认为虽然布差拉迪身为黑手党的一分子，却不是个坏人，他还告诉了布差拉迪潜入“热情”组织内部最终打到黑手党老板的计划。布差拉迪被他的正义感所打动，二人终化敌为友。

1-1 ブチャラティが来る・その1

SF: ●攻击布差拉迪

●shoot(R1)“万能手指”

●在替身模式 shoot

●在本体模式 shoot 灭火器，使之变成蛇

熟悉系统的一话，没有难度。

1-2 ブチャラティが来る・その2

SF: ●将街上的死物赋予生命

●布差拉迪藏入行人的剧情发生后打错人

●在地上发现布差拉迪的牙齿，本体模式 shoot 使之变成苍蝇

●攻击苍蝇围绕着的人(黄色衣服)

布差拉迪的路线是很规律的，注意避开他的攻击就可以拿到 200p 了

第二话

由布差拉迪介绍，祖罗来到奈亚布利斯的一所监狱接受波尔波的面试。肥胖臃肿的波尔波一边不停地进食一边问祖罗，在挑选人的时候什么最重要。祖罗认为是“可以做些什么”，波尔波却说是“信赖”。而且为了考验祖罗是否值得“信赖”，波尔波让祖罗二十四小时保管一个打火机不使火焰熄灭。在校舍附近，祖罗小心翼翼保护的火苗居然被一位清洗台阶的老伯无意中用水泼灭了。热心的老伯不以为然地再次打火，却惨招波尔波替身“黑色安息日”杀害。“黑色安息日”在阴影中是无敌的，幸亏祖罗发现了他惧怕阳光而只能存活在阴影里的特点，把他解决。第二天祖罗再次找到波尔波，被告之面试合格，允许加入组织。祖罗离走时，把手枪变成了香蕉，巧妙的杀死了波尔波并留下自杀的假象，为无辜的老伯报了仇。



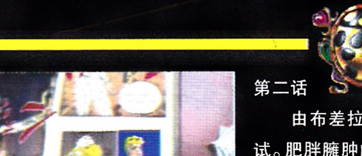
2-1 ギャング入门

SF: ●攻击“黑色安息日”

●躲避鸟的影子

●破坏石柱来减少影子

●使“黑色安息日”暴露在阳光下





被“黑色安息日”拖住，快按方向键便可以挣脱免于受伤。把他引到柱子下，破坏柱子可以造成大的伤害。当鸟的影子接近时，滚地闪躲就可以了。

第三话

波尔波死后，他名下 6 亿日圆的财产无主，布差拉迪把它们献给组织，晋升为干部。老板曾经直接下达给波尔波一个任务：保护老板的女儿多莉施。多莉施是老板的私生女，所以随了母亲的姓。组织的叛徒们妄图夺得多莉施，从她身上找到老板的秘密。恰巧波尔波在接到这个任务前死去，这个任务就落在接替他的布差拉迪头上。纳兰卓被指定去为多莉施买东西，还要注意摆脱跟踪。没想到叛徒之一贺尔马纪奥还是找到了他。贺尔马纪奥巧妙地运用他“小脚(Little Feet)”的替身能力，令纳兰卓缩小，陷入困境。纳兰卓还是凭借着替身“空中狙击手(Aero Smith)”的强大威力大闹了一番，干掉贺尔马纪奥安全返回，只是购物任务失败了。



3-1 ブチャラティ干部：ボスからの第一指令

SF: ●打爆汽车

●变小到恢复之间不受伤

●射击老鼠

●贺尔马纪奥骑着老鼠的时候射击他们

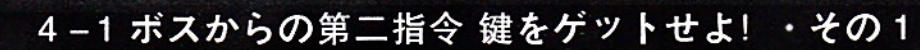
即使替身能量槽消耗完，只要不被攻击到，替身“空中狙击手”就不会消失。只要对准汽车的汽油箱按×放炸弹，一颗足可炸毁汽车。被“小脚”打到会变小，之后被贺尔马纪奥击到的话伤血很多。要想躲过贺尔马纪奥的攻击，不要不停的跑，停在一个地方不动等他过来的时候再滚到一边。射击骑老鼠的贺尔马纪奥那一个 SF 尤其 BT，哪位大哥拿到了，告诉我一声先……





第四话

老板终于下达了第二个指令，让布差拉迪去庞培遗迹寻找“狗的地画板”处的一把钥匙，那把钥匙是能把老板女儿安全带到他那的“交通工具”。祖罗、弗高、艾班乔受命去取钥匙。抵达庞培遗迹不久，弗高就被伊鲁索“镜中人（Man in The Mirror）”的替身能力拉到镜中。无法在镜中使用替身，弗高被任意摆布。艾班乔没有在担心弗高，在“狗的地板画”边缘找到了钥匙，但很快也被伊鲁索困住。祖罗有意把弗高替身“紫烟（Purple Haze）”释放的杀人病毒带到镜子中，将伊鲁索迫出镜外。被可怕的“紫烟（Purple Haze）”堵住的伊鲁索，难逃死亡的厄运。三人成功地把钥匙带了回去。



4－1 ボスからの第二指令 鍵をゲットせよ！・その1

SF: ●弗高发现无法使用替身

●靠近左上方的镜子

●靠近垃圾桶，发现上面的字是反的

●提醒祖罗他们（画面最左方一面镜子破碎所掉落的碎片那里）

在镜子里，左右调换但上下不变，非常难控制，最好试打几次，适应一下。镜中人伊鲁索缩入镜子的时候随意跑动是非常危险的，安全的方法是在一面镜子上左右跑动，伊鲁索一出现就立刻向他面向的反方向滚去。这样只需要左右移动，所以非常容易。或者站在镜面上，伊鲁索打不到你了，但是准确地站到上面有些难度。最好的方法是用本体不停进攻，即使“镜中人”出现也可以。控制好方向把伊鲁索逼入墙角。



4－2 ボスからの第二指令 鍵をゲットせよ！・その2

SF: ●直接获得

逼到墙角里猛K吧，太简单了。

4－3 マン・イン・ザ・ミラーとパープル・ヘイズ

SF: ●直接获得

●“紫烟”的 shoot 蓄满三层击中。

本体直接可以用□封死伊鲁索，尽量把他往角落里逼。如果退出镜子外，替身“紫烟”强大的攻击力在那等着他呢。蓄力 shoot 可以用恐怖来形容。



第五话

艾班乔无意中窥得钥匙里老板的留言。众人按照老板的指令赶往拿破涅斯火车站寻找有龟的水龙头。水龙头前始终无法使用钥匙的布差拉迪没注意到自己已经被敌人瞄上了。发车之前才注意到龟，布差拉迪把钥匙嵌入龟背发动了龟替身使者的能力，众人缩小进入龟背上的钥匙里。尾随而至的普洛修特、比斯兄弟无法找到布差拉迪等人，丧心病狂的普罗修特竟然毫不顾忌火车上乘客的生命使用“幸福死亡（The Grateful Dead）”的替身攻击。藏身龟壳的布差拉迪等人也受到波及而老化。细心的祖罗发现低温能延缓老化速度。米斯达降服了拥有“沙滩男孩（Beach boy）”替身能力的比斯，却在普罗修特狡猾的手段贺可怕的能力前中招。布差拉迪赶到，在疾驰的火车上开了一条拉链，把普罗修特拖出了火车，欲与之同归于尽。

生死攸关之际，布差拉迪成功地把普罗修特推离火车，垂死的普罗修特紧紧抓住火车下弦没有摔出去。为救其兄比斯把火车停住，却又不得不面临与布差拉迪的死斗，普罗修特更是拼了命释放能力。危机重重，布差拉迪险中求胜。比斯临死前，居然还妄图杀死其他同伴，还好没有得逞。



5－1 偉大なる死

SF: ●上前看到比斯没有老化

●击打制冷机砸出冰块

●在画面右边上本体模式 shoot 列车，留下拉链缺口

●把普罗修特从拉练缺口打下去

注意 counter“幸福之死”的攻击，替身就会消失，过去攻击他的本体。直接攻击本体，替身也会硬直，无法继续攻击。如果开始衰老的话，就去冰柜边打点冰出来，即可治愈。直接把普罗修特从拉链口推出去就可以过关了。

5－2 フィレンツェ行き超特急

SF: ●挣脱比斯的钓竿

●对比斯使用替身模式的 shoot 攻击

●普罗修特再次使用“幸福之死”时攻击他

●？？？

第一下是必中的，尽快挣开，否则伤血非常多！注意保持较远的距离，让他放线露出大的破绽，就可以从容攻击了。发现自己在衰老，那是普罗修特最终的挣扎，过去挥挥拳头，他就死得彻底了。

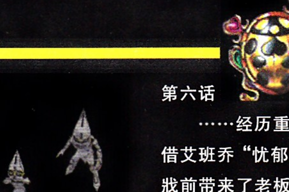
6－1 ヴェネシア・サンタ・ルチア站‘OA－DISC’をゲットせよ！

SF: ●shoot 攻击比亚乔

●本体模式时用×把比亚乔击倒

●再次用同样方式击倒

用□连射的时候，最好一次射出三颗子弹，因为三颗子弹命中就可以把比亚乔迫退。本体模式模式的×击中可以把比亚乔打到，还会得到 secret factor（注意是两个）。



6－2 ホワイト・アルバム

SF: ●在替身模式把替身全部放出去附在比亚乔周围，再用 shoot 攻击

●攻击一段时间之后发现比亚乔背后的气孔是弱点

●打掉比亚乔一定 HP 后，性感手枪提示可以用铁柱的凸刺来对付比亚乔

●把比亚乔钉在铁柱上

只有子弹从背后攻击才有效。正面攻击，子弹会被反弹。用 R1 蓄满，放出六个替身围着比亚乔。这时只要向他射击，就可以使之大幅减血，而且子弹弹回不会打到自己。先把铁杆破坏，替身会提示你把比亚乔钉在突出的尖刺上。只要站在尖刺对面，当比亚乔滑至尖刺前时开枪就可以。

第六话

……经历重重困难的考验，就快到达威尼斯了。借艾班乔“忧郁布鲁斯”重现的干部帕利考罗拔枪自戕前带来了老板的最终指令，让布差拉迪去圣・露琪亚车站口的雕塑取得“OA－DISC”。为慎重起见，祖罗和米斯达二人去取东西，其他人负责保护多莉施。拥有“白色相册（White Album）”替身的比亚乔可以制造低温，冻结空气中的水汽。米斯达的“性感手枪”暂时阻止了他在公路上可怕追击。

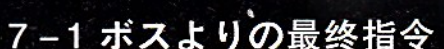
在圣・露琪站前，祖罗被冻在水中，米斯达要单独对抗“白色相册”比亚乔。比亚乔控制的低温甚至能把子弹弹回。收拾了他，米斯达也伤得很重。祖罗精心救治方脱离危险，只是无意看到他们的纳兰卓有些误会……

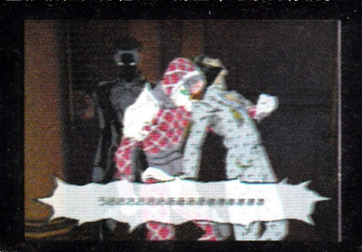


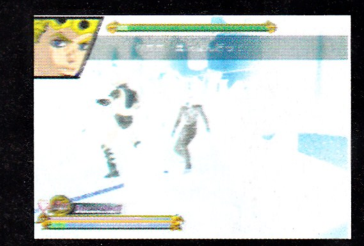
第七话

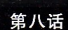
几经波折，多莉施终于被布差拉迪一众带到了圣乔治·马乔莱岛——老板居住的地方。这里只有一个大钟楼塔的教会。老板传令只能由一个人把多莉施带到塔上去。布差拉迪伴着紧张多莉施步入塔楼后才知道老板让他们把女儿安全送到，为的只是能够自己亲手把她杀死！这样泯灭人性的家伙，即使是老板也无法原谅！愤怒的布差拉迪决心背叛老板。

老板居然有强大的替身"绯红之王(King Crimson)"，能力是飞跃时间和预知未来。单人作战布差拉迪完全没有取胜的可能。老板的重创险些要了他的命，但是在强烈意志的支持下，布差拉迪还是带着多莉施逃出了塔楼。布差拉迪终于公开反叛老板，除了弗高，其他的部下都愿意继续追随。实际上这时的布差拉迪已经只是个魂灵，全依赖祖罗为他注入的生命源泉而存活。









7-1 ボスよりの最终指令

SF: ●在本体模式下 shoot 攻击"绯红之王"

●当"绯红之王"走到多莉施旁边的时候击退他。

活用闪避，不需要知道他在哪。更不要盲目进攻，因为直接攻击对他是无效的。

7-2 キング・クリムゾンの谜

SF: ●直接获得

还是以躲避为主，抓到替身攻击完僵直的瞬间猛攻。在消去的时间内无法进攻，可以利用滚动来躲开攻击。

8-1 フライト・コ▮ドなし!サルディニアへ向かえ!

SF: ●攻击旁边的座椅使之放倒

●捡到祖罗的瓢虫

●多莉施替身使用△攻击敌人

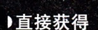
●使用"香味女郎"把座椅软化

敌人的替身会优先攻击速度快的物体，所以要一点一点移到座椅傍，按□把椅背击倒，之后走向下一个座椅，重复，中间千万不能跑。它在空中也可以改变方向，必须滚得稍晚才可以完全躲过。跑直线的话，只要闪避两次就可以获得瓢虫胸针。用□也可以击倒敌人。之后打它的时候用×可以轻松取胜。

8-2 ノト▮リアス·B·I·G

▶直接获得

攻击很有规律，注意躲避。按三次×攻击效果很好，打第四拳的话会被触手夹攻大量失血．替身模式的 shoot 一定会被它打倒，但只被击中替身的话，本体是不伤血的。



第八话

看透了父亲的无情和凶残，多莉施毅然倒戈，表示愿意帮助布差拉迪他们搞清老板的真面目。根据她提供的情报，调查的焦点集中在了撒丁岛——老板出生的地方。在登机离开威尼斯前，一个肥肥的家伙莫名其妙地前来送死，谁知死后由于怨恨产生的替身"臭名昭著(Notorious B. I. G)"竟阴魂不散地跟入飞机。这个怪物不会死亡，而且能吸收替身或者能量成长，向任何快速移动的事物攻击，众人束手无策，祖罗也失去了双手。危机面前，多莉施居然也引发了一直潜藏在身体里的替身使者"香味女郎(Spice Girl)"，能力是软化一切。借助她的能力，那可怕的怪物被甩进了大海，去永远追逐浪花。

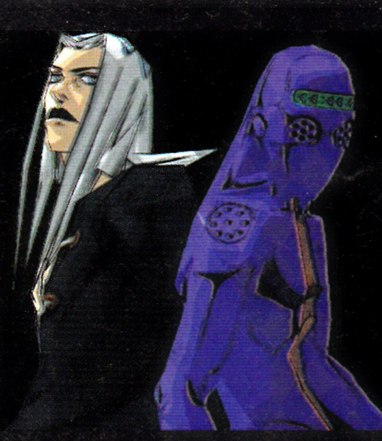












第九话

9-1 サルディニア岛 ボスの正体をあばけ!

抵达撒丁岛，布差拉迪他们开始着手调查老板的过去。老板为了阻止这样威胁到自己的调查，派亲信多比奥赶到了撒丁岛。多比奥不巧碰到了利祖特——昔日组织内的暗杀头领，现已叛变组织。利祖特对多比奥的身份发生了怀疑，但是却无法抵挡多比奥所操纵的"绯红之王"的强悍威力。临死前，他才看出多比奥就是老板，而老板具有双重的人格！艾班乔正在用"忧郁布鲁斯"退回到 15 年以前，老板以多比奥的形态接近艾班乔，"绯红之心"贯胸将他杀死。艾班乔用最后的替身能力将变身的面容和指纹按在了石碑上，把老板的真是面目留给了同伴。根据艾班乔留下的"死人面模"，侵入警方档案调查仍毫无头绪，祖罗反而被一个神秘的人物反侦察。这个神秘人声称自己并不是敌人，15 年来他一直在等待试图打到恶魔的人，而他手头的"箭"藏有神秘的力量，是战胜老板的关键！最后神秘人嘱托他们到罗马去，去寻找"箭"的神秘力量。

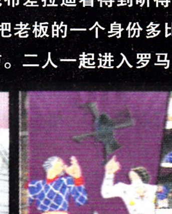


第十话

即将返回罗马，来到罗马的一个港口，居然是殍尸遍野。祖罗敏锐地觉察到这是替身能力并警告同伴向低处移动的生物都会感染上某种病菌。布差拉迪和米斯达负责去找车，其他人躲在龟壳中休息。但是老板派来的并非一个杀手，散发霉菌的“绿色末日（Green Day）”肖拉和能使岩石泥浆化的“沙漠绿洲（Oasis）”塞科是绝佳的组合。塞科甚至像游戏一样躲避米斯达的攻击之余，饶有兴趣地把他恐慌的表情拍摄下来。布差拉迪勉强把塞科逼退，抢到汽车，驶入罗马。肖拉塞科二人追踪而至，在罗马大肆屠戮。为了使无辜居民免受危害，布差拉迪他们不得不选择战斗。一番死斗以肖拉塞科都葬身垃圾车告终。布差拉迪伤势很严重，搀扶他的老板发现布差拉迪看得到听得到的，仅仅是灵魂。正是如此，布差拉迪才把老板的一个身份多比奥看成是灵魂上相似的多莉施，不予提防。二人一起进入罗马竞技场。







10－1‘グリ▮ン・デイ’と‘オアシス’・その1

SF: ●破坏最初画面上方的木箱，发现捷径

●通过捷径，破坏第一段楼梯前拦路的铁板

●走过第一段楼梯破坏一个小栅栏，还是一段捷径

●用本体模式 shoot 攻击塞科

10－2‘グリ▮ン・デイ’と‘オアシス’・その2

SF: ●攻击解体的肖拉的四肢。

●攻击“绿色末日”。

●攻击肖拉的本体。

只要被攻击，替身“绿色末日”就会消失。等到合体僵直的时间再收拾它。

10－3‘グリ▮ン・デイ’と‘オアシス’・その3

SF: ●叫出替身之后原地不动，塞科会钻出来找你，攻击他

●发现破坏汽车可以扰乱塞科的视听，发生剧情之后攻击汽车

塞科是根据声音判断位置的，如果站着不动，他会探出头来找你。他的攻击速度很快，多闪避吧。在他使用四连击的时候躲开一点，之后的硬直够你反击了。打爆轮胎震碎他的骨膜，他就只能在地面上用眼睛寻找你了。当他向天空吐石头的时候，用滚动闪避和跑都可以避开。



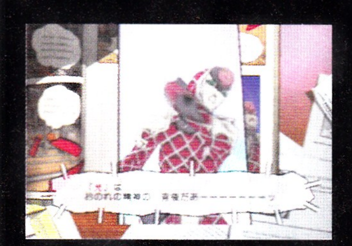
第十一话

指引祖罗他们到罗马竞技场来的神秘人是劫后余生的波鲁那雷夫。他手中正持有着那支“箭”。多比奥的到来引起了波鲁那雷夫的怀疑。无法继续隐瞒，于是多比奥人格跃变成狄阿波罗。波鲁那雷夫的“银色战车”完全不能与狄阿波罗的“绯红之王”抗衡。被狄阿波罗击碎前瞬间，波鲁那雷夫把那只箭插入了自己体内，他的灵魂寄宿在了乌龟的体内，而在“银色战车”融化的地方“银色战车镇魂歌”诞生了。所有人都受到殃及，灵魂被替换了。狄阿波罗身体里的灵魂居然是布差拉迪，而老板的两个精神：多比奥进入了布差拉迪的身体，狄阿波罗却藏匿在多莉施的身体里，并在他消去的时间里把纳兰卓杀害。“银色战车镇魂歌”进入暴走状态，完全失去意识无法控制，只是继承着波鲁那雷夫临死前的愿望——保护那支“箭”。箭的力量将会把所有生物改变成为其他生物，任之发展的话地球上生物的未来将不可想象。布差拉迪的疯狂进攻也不能阻止他的前进。狄阿波罗又抢占了米斯达的身体，毁坏了精神背后的东西（……是什么？谁都说不清），打倒了“银色战车镇魂歌”，得到了“箭”。但是“箭”并不承认他。经过激烈的争夺，最终“箭”附入了“黄金体验”，使之变为“黄金体验镇魂歌”！“黄金体验镇魂歌”把进攻者的动作和意志全部消除为零，而被他攻击的狄阿波罗，连死亡的可能性都为零，无穷无尽地重复着死亡地过程……









11－1 そいつの名はディアボロ

SF: ●攻击狄阿波罗

●攻击“绯红之王”

耐性地等待机会靠近狄阿波罗，用 shoot 攻击他，威力巨大。

11－2 镇魂歌は静かに奏でられる

SF: ●攻击银色战车镇魂歌

●攻击镇魂歌放出的假的“万能手指”

要从“银色战车镇魂歌”的正面攻击他。假的“万能手指”会出来阻挠你，最好是在他和“银色战车镇魂歌”都在你面前的时候攻击他们。打倒他最好的办法就是替身 shoot。

11－3 王の中の王

SF: ●使用多出来的新能力，就是本体状态 × 攻击“绯红之王”

●在时间停止中完全不受损伤

“绯红之王”可以说是该作最强的敌人，速度快且攻击力强，但是并不难对付。首先要学会闪避他的冲刺攻击，然后利用破绽反击。在他消去的时间里祖罗的动作会变得很慢，狄阿波罗的行动一如寻常，“黄金体验镇魂歌”能把动作和意志全部消除为零，所以也不受影响。在“黄金体验镇魂歌”攻击的同时让祖罗本体也作出攻击……明白了吗？二打一！RIKU 的 S 级就是这么来的。





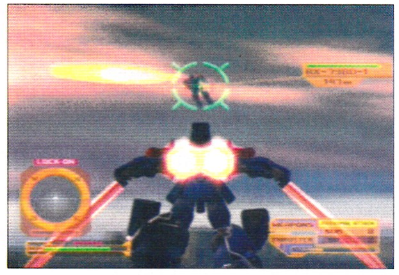




文&责编/SORA

类型:战术级 ACT　　机种:PS2　　厂商:BANDAI

Lost War Chronicles S级机师必读篇



一操作系统

□:射击/更换远距离兵器

△:近身攻击/更换近距离兵器

○:盾防御　　X:跳跃

↑:移动(普通)　　↓:后退(普通)

→:右回旋　　←:左回旋

↑↑:快速移动(突进)

↓↓:快速后退(向后做低空跳跃)

→→(R1×2):横向快速移动(右)

←←(L1×2):横向快速移动(左)

L2:索敌　　L3:移动瞄准镜

R2:(特殊动作的发动)

R2+□:蓄力攻击

R2+△:特殊攻击

R2+○:更变队形

R2+X:迅速突进到目标前,对其实行撞击

另外,↑↑△可以做出冲刺斩的动作









Lost War Chronicles 心得篇

本作中,王牌机师的意义就是得到全S级的评价,不过,这次的S不像以前那么难,只要击坠机体数量够多,自机耐久度基本不减少,S级评价就基本上差不多了。



对于击坠数,就是要速度快,成功率高。因为僚机机师并不是废物,他们也一样会击破敌机,最方便的方法是赶在僚机动手之前就将目标解决,但是,这样的机会不是很多,而且一般会被敌部队包





围,危险度也很高,而且一旦失手,僚机与自机合流,那么,击坠敌机的数量一定会大大减少,另外敌人会在任务中途增派援军,方位的掌握也是比不可少,那么,究竟如何顺利得到S级评价呢?请看下集。(玩笑而已,继续往下看就可以了)

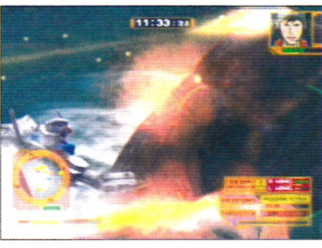
针对上述问题,SORA总结出了一点经验,希望会对各位有所帮助。

1 进攻作战

不变的真理:在任务开始时就向敌人最密集的位置猛冲,可以最快速度消灭敌人,获得击坠数;但是相反的,这也是最危险的举动,因为一旦被包围,四面

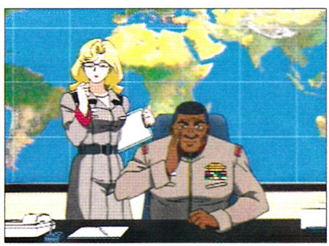


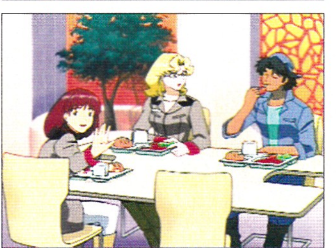
八方的敌人朝你射击,就算不死也是半死了,那么后面的战斗就会有很大的压力,无论是实际上还是心理上。所以,最好的方法就是找到突破口,比如地图上

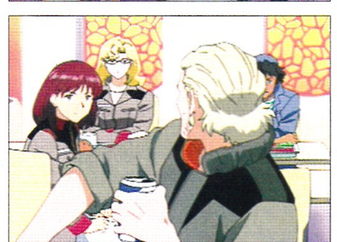


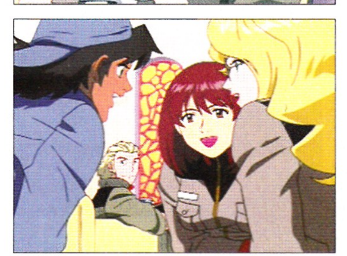


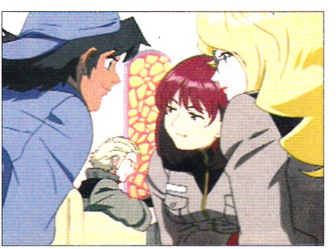
显示的敌人分布,如果有疏密的现象,那么落单的机体就是最好的攻击对象,发动快速突进(快速移动+盾防御),移动到距目标最近的距离,然后使用近身攻

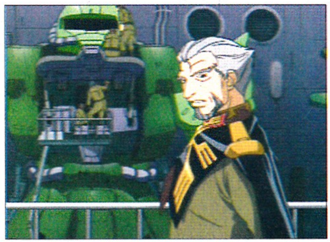












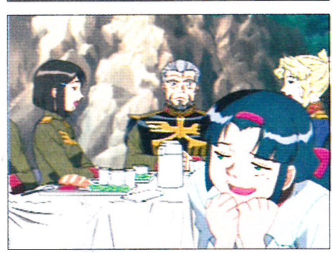


击，切记不要马上使用三连斩（如果可以三连击破则可以）！因为最后一击会将目标砍倒，这时其处于无敌状态，然后当目标起身时，会做回避的行动，这样就无形中浪费了很多时间，所以，先一下一下将其耐久度消耗到一半以下，这时再使用三连斩即告成功。还有一点必须注意，就是敌人的包围行动，所以要时常关注左下的雷达显示器，敌人一旦接近，显出包围的势头，那么，应该用跳跃迅速离开，因为纵向的移动是最不容易被击中的，同时换上远距离武器，向敌方射击，保证自己落地时的安全，这时，八成僚机也已经赶到了，所以，应立即变更作战计划。从刚才的个人英雄主义变化为渔翁得利方针，也就是等敌我双方交战开始后，看见落单的机体后，只要他不是冲着自己来的，就可以先不要理会，盯准交战中的机体，一旦起耐久度降至一半以下，立刻冲上去将其击毁（三连斩使用，波及僚机也在所不惜），然后，转向下一个目标……这样，就可以在最高限度限制僚机的发挥，给自己最大的发挥空间。

2 防御作战

所谓防御作战就是以保护某个目标为任务，一旦保护对象被击毁，那么任务即告失败。在这样的战斗中，由于敌人则是从四面八方来进攻的，所以不要过于贪功冒进，这样会使后方防御力量变得薄弱，导致防御对象经常被群殴……最好的方法就是基本让防卫目标保持在自己的视线范围内，对周围进行索敌攻击







（发现敌人后立即使用远距离武器，击坠最好，若其突破火力网成功，则上前斩之，然后重新索敌，并且注意保持自己与防卫目标的距离），这样才是最有效，最稳妥的作战方法。

3 特殊作战

即是以破坏某个目标为任务。这个任务听起来似乎很简单，直接冲到目标跟前消灭它不就任务完成了？确实，这样做未尝不可，但是，过关后的评价一定让人后悔不已。所以，尽量将所有敌人消灭后在破坏最终目标才是最好的方法。但是一般这样的任务中敌人的援军数量都是很惊人的，而且作为目标的对象也都不是什么省油的灯，在这种情况下，最好的办法就是步步为营，将出现的敌人逐一消灭，尽量保持自机与僚机的耐久度，千万不要只顾自己，否则同伴会很快被击坠，那么就算自己的个人技术在高超，面对数量的劣势也是回天乏力。一句话，这样的战斗注重的就是团体配合。

也就是说，战斗的基本原则是两军交战勇者胜，但是，此勇非彼勇也，在勇的同时，动一动脑子也是必要的；另外，再将自己的操作技术加以强化，那么，S级的评价也就唾手可得了。

Lost War Chronicles 机体篇 所有机体取得方式一览



1 ジム：开始即可搭乘



2 ガンタンク：开始即可搭乘



3 ジム［TYPE D］：任务1完成



4 ジム［G］：任务2完成



5 ガンキャノン：任务3完成

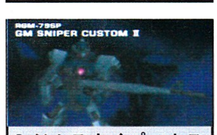


6 ザクⅡ［J TYPE］：任务5A级评价



7 陆战用ガンダム：任务5A级评价


8 Ez8：陆战用ガンダム使用6次



9 ジムスナイパーカスタムⅡ：任务7完成



10 アレックス：军阶在中佐以上，北极基地S级评价，再完成几个S级评价即可



11 マドロック：军阶为大佐，キャリフォルニアベース任务S级评价，使用数次ガンダム



12 ガンダム：任务10完成

13 ブルーデスティニー：所有任务评价在B级以上。



14 ゼフィランサス：所有任务评价A级以上



1 ザクⅠ：开始即可搭乘

2 ザクⅡ［J TYPE］：开始即可搭乘



3 グフ：任务2完成



4 ゴック：任务2完成

5 ザクⅡ［FZ TYPE］：任务4完成



6 ドム：任务4完成



7 アッガイ：任务4A级评价



8 ズゴック：任务9完成



9 ゲルググ［G TYPE］：任务11两回B级以上评价完成



10 ハイゴック：任务9完成

11 ズゴック［S TYPE］：シャア专用ザク使用3次，军阶大尉以上



12 ザクⅡF［S TYPE］：ザクⅡ使用3次，军阶少佐以上



13 グフカスタム グフ使用3次，军阶大尉以上，アジア废墟都市S级评价



14 ザメル トリントン基地S级评价，军阶大佐以上



15 ザクⅡ［S TYPE］：任务10完成



16 ドムトローペン：任务10完成


17 ズゴックエクスペリメント：任务10完成



18 イフリート改：所有任务B级评价



19 ケンプファー：所有任务A级评价



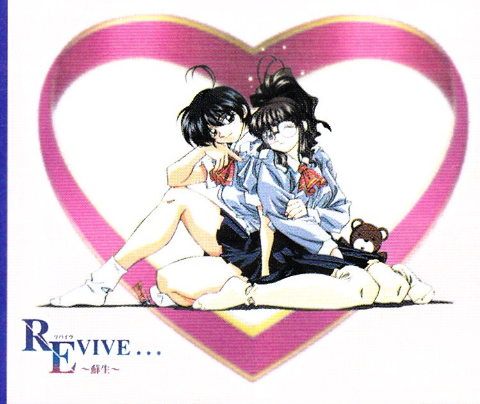


制作厂商 DATA EAST
发售日期 1999－10－28
对应机种 DC
游戏类型 AVG
官方网站
http://www.dataeast－corp.coljp/revive/revive.htm
文&责编 valkyrie

关于苏生

这款由DATA EAST制作的游戏，完全延续了当年土星上恸哭的风格，不过就难度而言却比恸哭高出许多。虽然其在DC上已经发售了将近3年了（1999年10月28日发售），但其出色的画面与谜题设计仍然被很多玩家传为佳话。今次特此推出该作品的完美攻略主线，以供大家回味。

苏生意味着复生，而本游戏的复生所指的是存留在人体大脑中的记忆。某海洋研究所内，一直在进行着类似的研究，可在一次实验内，实验体——小川晴江不幸死亡，而对晴江有着深度迷恋的研究员——水谷发誓要将晴江复活。在事故发生11年后，晴江的女儿希春在一封匿名信的驱使下走进了那座海洋研究所……



PART ONE：潜　入

1：主人公实与水谷菜绪来到海洋研究所门前，开始行动后选择向右手侧行进。

2：来到该地点后，先取得铁管中的“给油器”与工具箱中的“扳手”。　调查废弃油桶的上端，进入小画面后先取下塞子，之后用给油器将液体吸出并挪动空桶。之后会发现研究所的换气孔。用扳手将固定螺丝卸下即可进入。

3：实与菜绪一起进入研究所的停车场后开始调查唯一可以进出的门。之后发现该门是电控锁，再调查门左手侧的闸盒，将电闸拉下后引起火灾。

4：为了灭火，先调查门左手侧的水池，取得“下水塞”并将下水道堵住，打开水管。

5：调查铁柜上面，取得“帆布”，回到水池处将其浸湿即可灭火。

6：断电后门锁自行解除，来到一间装修中的房间后会发现菜绪的学妹——穗高由月。　从由月那里得知在该研究所对外开放的展览馆工作的笠原美澄被压在了防火门下。

7：来到尽头处的闸门前找到美澄。看样子虽然是无法行动不过没有受伤。菜绪说要想办法将闸门打开，因为这是唯一的通路。

8：先回装修中的房间向由月报平安，之后菜绪会留下来陪由月让实一个人行动。

9：经过一番调查后，发现所有的门都无法进入，于是又回到了美澄处，美澄告诉实她的裙子口袋中有张“CARD KEY”。取得后可以打开物品室。

10：在物品室中，先取得“酒精灯”和“强力磁铁”，之后发现左侧架子上和房间中央个有无法打开的盒子一个，以后再想办法吧。

11：返回停车场调查失去把手的铁柜，用磁铁吸住原把手位置即可将铁柜打开。取得“千斤顶”。　再调查蓝色越野车车轮下方，利用千斤顶将车台起取得车轮下的“针”

12：回到闸门处，见美澄已经安然地从闸门下出来了。并告诉实研究所内的闸门也是靠电力维持的。　在门两侧的墙壁上敲击，听声音是绝对不可能击穿的，不过敲在右面墙上一处地方时发觉声音有异。　原来是有了裂缝，可以用针翘开并截断电线。

13：到物品库找菜绪及由月后在穿过闸门，目前电梯是不能使用的。所以先走楼梯来到1F。

14：菜绪呆在给水室，目前无法调查这个房间，以后要来这里取得冰箱中的“牛奶”或“鱼罐头”。　之后又来到隔壁的厕所。在垃圾箱中取得“项链”。

15：来到厕所对面的事务室，于报纸架处取得“铁夹”，在里侧桌子上的储物箱中取得“鱼钩”。　调查桌子上的电脑，启动主机电源后屏幕显示缺少DISK文件。最后调查房间左侧的密码箱，虽然现在无法打开，不过箱子上的贴纸处可以得知该箱子的主人姓名。



16：出事务室来到 1F 的大厅找到美澄，听美澄说所内可能发生了事件，菜绪担心是刚才引起的火灾，可美澄却说如果是火灾的话闸门反而应该打开才对。

17：走廊尽头处一扇无法打开的门，里面传出了谜之女性的声音，告诉实去求助所内人员。

18：来到 2F 的所长室，于花盆中取得"研究所纪念币"之后调查书柜，在员工资料里查到了密码箱主人的资料——生日 10 月 25 日　调查书柜右上角可以得到一封写着"加油吧～！あおい"的"信"。此时所长室时保险柜还无法打开。

19：返回 B1F 的物品库，调查房间中央的那条长盒子，用纪念币可以将其打开并取得"猎鱼枪"。

20：来到 3F 唯一的一扇门前，调查右侧天花板的电路通道，将铁板卸下后用"鱼枪"将电线钩断，第一控制室的门就会打开。

21：在第一控制室的抽屉中取得 DISK。再回到 1F 事务室。

22：密码箱的密码犹如所有者的生日——1025。之后可以在箱子内找到一张记载着电脑 PASS WORD 提示的纸，看不懂日文的玩家可能会辛苦一点，结果得出结果——B－8625

23：将 DISK 放入主机，在屏幕左侧的机器上输入密码，完全解开电脑的防御系统后美澄会出现，将 CARD KEY 交给她后可以升级。

24：在 1F 通向 B1F 的楼梯右侧闸门处使用 CARD KEY。

25：进入后先来到右手通道尽头的警卫员寝室，经调查后可以取得"六角形钥匙"。而更衣室内可以找到"酒精"、"伤用胶带"和"毛巾"

26：来到警卫室使用该钥匙，并得知密码为 5159。

RART TWO：　　迷　惑

27：来到刚才有谜之女性声音的门前会遇到美澄，她告诉实所内发生事故是一切出入口封闭的原因。这使得实非常担心希春的安危。

28：在门前密码锁处输入密码 5159 即可进入，得知这谜之女性名叫高野玲子，是该研究所的研究人员，与她一起被困的还有一位老人。

美澄自我介绍以后又向玲子介绍了主角的情况，而玲子自称刚才在隔壁听到了巨大的声响并说可能与事件有关。

29：出门后再进入该房间才得知这里是大楼的接待室。这时可以与老人攀谈，他自称叫做北条，是为了寻找失踪的孙女千寻才来到这里的。难道该千寻也被神隐了？－_－b

目前这房间无法调查，不过以后一定要回来取得船样装饰品下面的"打火机"

30：来到警卫员寝室前听到了由月的残叫，原来是她在寝室内发现了尸体。

31：发生事件后，大家在接待室集合，玲子报告了死者的身份，死者是研究所的副所长——镜。

32：实来到 3F 的第一控制室遇到美澄，她会说因为缺少部件而使得电脑系统不稳定。

33：于是主角回到 B1F 物品库，在电脑显示器旁边找到电脑基盘再返回第一控制室中替换。

另外，来到 B1F 后不要忘记使用升级后的 CARD KEY 进入物品库隔壁的药品库，房间左侧白色矮柜中取得水银，之后在右侧靠墙的货架 2 层找到蓄电池。这些东西现在虽然用不着，不过以后的很多事件是有时间限制的，根本来不及取得的物品现应该有限考虑入手。

34：来到 3F 控制室，在里侧电脑桌下面替换破损基版。之后美澄会解除电梯的安全系统，不过只能到 B1F 才可以完全开启。

35：在 1F 电梯处遇上由月及菜绪，一直要好的两人好象发生了什么矛盾，实只听到菜绪说"我现在想一个人，所以请不要打扰我．．．"。二人见到实后就匆匆地离开了。

36：下楼时看见由月因为走得太急而摔倒。这里需要用酒精消毒伤口后在用伤用胶带包扎。

37：乘坐电梯到 2F，这里只能依靠电梯才能到达。半路遇到美澄，说要一起调查，二人来到生物实验室，发现仿佛是发生了实验事故，美澄认出了昏迷者是该所的研究员——神田。

38：将神田抬到所长室，美澄也开始担心是否还会有人因所内的事故而丧命，最后她留在了所长室照顾神田。

39：回到生物实验室取得抽屉中的"十字螺丝刀"，到警卫室中调查墙上的盒子，用螺丝刀将可以取得"螺丝钉"和"q 钥匙"

40：来到警卫员寝室，用螺丝钉修理铁梯后可以利用其从天花板处的裂缝来到位于 2F 的地质研究室。

41：在该房间调查后菜绪也会跟上来，之后选择一起离开的时候可以遇到藏在铁柜旁边的北条千寻。

42：出门后会在生物研究室前遇来调查事故情况的上玲子还有千寻收养的小猫。

43：先将千寻送回北条所在的 1F 接待室，再返回地质研究所中遇上玲子。而玲子可能是身为研究人员的缘故不想让实了解太多。

44：再到接待室门前时可以听到玲子与北条的谈话，而且是有关希春的实验，结果说到一半就被玲子发现了，而北条却一点也不在意，将事情的原由告诉了实，而事件的主使人就是副所长。

45：实再次来到警卫员寝室调查尸体，但并没什么异样。

46：回到北条处，可以得知实验的主要目的是再生。（既"苏生"）

47：回到所长室查看美澄和神田的情况。随后北条也来到这里，告诉神田在他昏迷时所发生的一切，结果神田说出了研究所所长竟然是菜绪的父亲，并且在研究所下面建造着一个庞大的研究系统。

48：出所长室后神田出现说也要协助调查。分手后来到更衣室的垃圾筒取废弃的"长筒袜"。

49：实来到 B1F 那扇一直无法打开的闸门前找到神田。神田说因为缺少钥匙无法开门，而这把特殊钥匙最后出现是在地质研究室，很明显是被镜副所长带在身上。

50：再次检查副所长的尸体得到"特殊钥匙"。

51：通过闸门来到 B2F，先到发电室取得"绝缘刀"、"机油"和"钢丝"

52：在垃圾场的箱子中取得"胶管"并回到 B1F 停车场将其套在闸盒下面暴露的电线上。

PART THREE：　　真　相

53：回到 B2F，在垃圾场隔壁的房间门口听到谜样声音，但无法打开。

54：来到 B3F 宁水室，调查柜子得到"纽扣电池"

55：回到 B2F，在发电室旁边找到一个奇怪房间，该房间的门上有着人鱼图案。

56：回停车场，在得到千斤顶的铁柜中找到"遥控器"并安装电池。

57：首先来到所长室。在保险柜的接收器上使用遥控器。之后得到密码提示"1241"。

其实象形密码是与壁画上的 9 大行星的位置相对应的。而"1241"数字是代表这 9 大行星所附带的卫星数量，经过对壁画的调查以后即可得出解决方案。

58：之后来到警卫室，在取得 q 钥匙的盒子旁边也有一个与所长室保险柜上类似的接收器，此外，在生物研究室调查破碎容器，在小画面中可以也看到，还有第一控制室调查更换基版的小画面右侧也有出现。

分别用遥控器后 B2F 中有人鱼图案的门才可打开。

59：进入后发现一位沉睡在容器中的神秘少女。调查房间右侧的密码，分别将 3 行的字母设置为 A、O、I（就是先前得到信中所提到的"あおい"）即可离开。过段时间再回来あおい才会苏醒。

60：来到谜样声音的门前，调查旁边的小盒子并对其使



用于保险箱中得到的钥匙，之后输入密码：257，146，135。

61：实刚进入房间内就会发生毒气排放的事件，控制器在对面的墙壁上，方法是要将9个方块全部点亮，最快方法是：下，左，十字，上，十字，右，十字。

62：事件解决后，在最里面的房间内找到熟睡的希春。

63：之后分别到B2F展览室、垃圾房、B1F、B3F和刚刚救出希春的生物观察室分别与大家见面。

64：回到B1F，会遇到菜绪，而她发现通向1F的唯一通路已经被封锁了。之后菜绪会与希春一起行动。

65：先到各个房间与大家商量对策，此时回到あおい的房间会发现她已经醒来，对话后离开。在发电室前遇到由月，选择隐瞒あおい的事（はぐらかす）。最后在B3F找到希春。

66：回到B1F的装修中房间时听到里面有声音，进去看原来是希春被钢筋压住生命垂危。

此时需要先调查房间内的发动机，会取得“撬杆”，之后发现发动机处于空转状态，于是用废弃的长筒袜代替皮带，然后在将钢丝绑在滑轮上即可。

67：追着希春来到B3F，原来是希春还对自己母亲的死耿耿于怀。

68：来到B2F发电室旁边的那扇闸门前会遇到美澄，她告诉主角现在虽然电力正常可闸门却无法打开可能是因为发电室中出现故障。

69：来调查发电室右侧墙壁上的闸盒会发现被人用铁丝捆住了。之后来到B2F的宁水室，在一处地板上发现了拆卸用的缝隙，用撬杆撬开会发现被人遗留在这里的“绝缘钳子”。

70：回到发电室用钳子剪断铁丝，果然，闸盒内的电线不翼而飞了。

71：来到垃圾场，在某盒子内找到“电线”并回到发电室接上即可听到隔壁闸门打开的声音。

72：通过闸门后来到医务室，在房间中央发现一个手提包，不过是被胶带封住的，可以利用绝缘刀将其划破并取得“自动铅笔”。

73：回到B1F的物品室，利用铅笔可以打开放在右侧铁架上的小盒子。得到第二控制室的“钥匙”。顺便到あおい的房间与其多次对话。

74：再回到B2F，经过医务室门前走廊径直来到冷藏室。在冷藏室门口右侧的墙壁上发现拴着开启第二控制室大门的另一把“钥匙”，用绝缘刀将绳子切断即可入手。

75：来到医务室前走廊所对的台阶可下到B3F第二控制室所在门前。经过实验后得知大门是要同时转动两把要是才可以开启的，幸好希春与美澄及时赶到。

剩下的操作电脑的事情继续交给美澄吧，不过与美澄对话时可以了解到她担心自己从原来的职员成为侵入者。

76：回到B2F后先会遇到菜绪，她担心自己父亲的实验是伤害希春的元凶所以在自责的同时也不想见父亲。之后来到该层的宁水室前回看到神田与玲子谈关于所长研究的事情，多少得知了一些后又被玲子发现了。

77：来到生物观察室可以找到希春，看样子心情已经转好了，她要求与主角一起行动。此时无论选择什么都不会影响主剧情。走出该房间后不久希春就与主角分手了。

78：为了调查希春母亲的事情，实去B4F追问玲子，可她却是这说与实没关系的事情，不过样子却显得很为难。最后来到B1F的药品库找到北条，他再次将那次的事故讲给了主角听并且说希春的母亲可能还活着。



PART FOUR: 脱　出

79：四处转转与大家对话，同时趁此机会来到あおい的房间，此时最好记录。多次话后，あおい显得很痛苦的样子，实问出她需要一种叫做TYPE N2的药剂。

之后立刻来到B1F的药品室打开储药冰箱后先看附在门上的注意事项，得知这种药必须在低温的情况下才能有效，办法是将桌子下面的容器取出并安装上蓄电池后才能将药带到あおい面前。

80：离开あおい的房间后来到B3F的宁水室，发现玲子被困在水槽中。这里首先要利用报纸夹将门左手侧的水阀关闭，之后在将机油倒如右侧墙壁附近的机器即可。此事件后去发电室可看到玲子换衣服的镜头。

81：来到医务室，得知北条的心脏病发作了。之后实去药品库遇到也来寻找药品的菜绪，虽然一无所获可是出门后竟然遇到了她的父亲，也就是所长。

见到自己的女儿后，水谷却说“不是叫你不要到这里来”一类的话。

82：来到垃圾场见到玲子，询问她关于所长的事情。在该层宁水室里遇到美澄，她说无法根本解除保安系统，看样子必须找到所长才可以。

83：来到展览室见到北条和水谷，对话中得知原来上次事故是因为水谷的一意孤行才造成的悲剧，并且知道了水谷原来深爱着希春的母亲。

之后来到医务室前走廊，水谷说这次实验就是为了将希春母亲的记忆完全移植给希春，而北条却说，那样希春这个人就会消失。最后北条再次心脏病发作。

84：实与水谷对话后也回医务室，但在门前就遇到了菜绪，说她希望父亲成功，但是又不想失去希春，所以拜托实劝说自己的父亲。

85：来到B2F再次遇到水谷。

86：B1F走廊遇到千寻，她先是说了一些“爷爷不在了，爷爷没了”的话。之后来到B2F果然听美澄说北条去世的事情。千寻在爷爷尸体前的样子，让实联想起希春的命运。

87：去冷藏室，一路上遇到了玲子与菜绪，最后来到展览室，希春终于放弃了自己母亲的记忆，与水谷说拒绝实验的事情。

88：来到あおい的房间与其对话，あおい会说“梦到了实消失在海上……”...？冷藏室前走廊处见到由月，说美澄不见了。

89：来到B3F的第二控制室内发现竟然发生了火灾，而美澄已经昏迷并且被大火隔在对面。此时应该先调查左侧墙壁前的柜子，想以它压住火势，可发现非常烫手，根本无法搬动，再调查柜子发现后面有个通气孔。

离开第二控制室，回到B2F，其实美澄已经利用电脑系统将医务室后面的门打开了，从这里可以到达B3F的另一侧，来到隔离室，调查马桶上面的铁制通风管道，虽然很热不过不要犹豫，2次调查以后即可卸下。

之后利用撬杆推钢丝网下放黑色柜子即可。

90：来到垃圾场见到千寻，见千寻说了一些奇怪的话。之后来到あおい的房间，将在所长室取得的信交给她，此时她回忆起原来的朋友，也终于对实露出了笑容。

91：在垃圾场与宁水室之间的走廊上再次遇到千寻，她说刚刚听到神田与菜绪对话，并且看见神田将什么东西丢弃在了那里。

92：回到垃圾场，在垃圾车中找到“冷库的钥匙”

93：来到冷藏库，果然发现原来可以进入的冷藏室无法打开了，调查门右侧的锁使用冷库的钥匙。

94：进入后看到菜绪被手铐锁住了，而她微微的说什么钥匙就在那边的洞里，此时调查地面最中央的窟窿，可以看见“手铐的钥匙”不过单用手是无法取得的，可以利用水银将钥匙浮起。

来到菜绪身边，发现手铐已经完全被冰冻住了，这里要用打火机烤化坚冰后才能使用钥匙。

95：事态发展到这里已经很明显是有人在搞鬼了。而菜绪说出了另人想象不到的名字——神田。

实要求菜绪将门反锁，除非自己回来否则不要开门。

96：来到B3F隔离室对面的第二研究室查看，正要离开时见到神田，实被打晕后听到神田说什么不会杀你，这一切都是游戏一类的话。

97：当实醒来后发觉自己被困在了生物观察室中，而门已经被封死无法打开。经过调查，地面上有一块可以利用十字螺丝刀打开的地板，可惜里面的电线并不处于安全状态无法操作（遇选项选择下面那项）。

等选择完毕后实自行会发现天花板上有可以脱身的洞穴。

98：脱身后发觉自己来到了B1F，实担心大家的安危，先来到あおい的房间，同样告诉她将门反锁等待自己回来。之后实来垃圾场发现千寻面临着被垃圾处理机处理掉的危险。

此时要停止该机器的话需要输入密码，而墙壁上写着密码提示的那页被人撕走了，所以先要用自动铅笔将上面涂黑，这样字迹即可显示出来。

这13个组合其实是一共4个横坐标为3（其用XYZ）代替，纵坐标为5（其用普通数字代替）的第四象限轴，其中2Y、4Y一组，4X、5X、1Y、2Y、4Y、5Y为一组。2Y、4Y为一组和4X、2Y、4Y一组。最后得出密码是8489

99：来到B3F，先调查隔离室，虽然没声音不过里面像是有人的样子。在来到第二实验室，门已经被锁了，里面听到了希春因害怕而哭泣的声音。神田这个畜生，究竟在哪儿呢？

100：此时B3F中，资料室隔壁的门已经可以打开了，经过几段楼梯后再乘坐电梯既可来到B4F的实验室。在这里见到了水谷，还有已经死掉的神田，调查其尸体后得到“神田的钥匙”。

101：来到B2F的宁水室，水谷说可以通过宁水室上层的通风管道直接到地面。（此时开始最后记时15分钟。）

102：先进入派水通道。在通过梯子来到通风管道，见水谷沮丧地爬下来后才明白最后的逃生通路也没封死了。看来只有完全靠自己了。

先将缠绕在通风口的铁链解开，之后回到通风管道，将左侧墙壁上的管道取下，再用它挡住飞速旋转的扇叶，之后在调查铁链，可以将它固定在扇叶处，抽去管道，出口应声打开。

在爬到上面确认一下，立刻回到第二宁水室告诉水谷，之后分别来到垃圾场、あおい的房间、冷藏库、B3F的隔离室中使用神田的钥匙，最后是第二研究室。

根据大家先前表现的好坏，会影响是否黄金结局，当然也影响告白女主人公的结局，特此将7位女主人公的特别事件列出以供参考，结局时会以玩家完成有关事件最多的将成为女主角。



小川希春

1：第一时间救出希春。
2：在装修中房间解决希春的生死事件。
3：B3F 宁水室遇到希春。
4：生物观察室中选择与希春一起行动。
5：冷藏库遇上希春，将衣服给她后用十字螺丝刀或者生石灰取得地沟中的钥匙。
6：利用钥匙来到 B4F 的宁水室。
7：去药品库之后再来生物观察室都会遇到希春。
8：在 B4F 的宁水室中用十字螺丝刀修理应急灯，之后希春会出现。
10：B3F 的通道遇到希春、水谷和神田的事件。
11：B4F 电梯前解决希春的生死事件。（用墙壁左侧的铁管安装在消防栓上）
12：第一实验室中先取得斧子，利用其击穿有裂缝的墙壁，让希春先逃生。

水谷菜绪

1：解决最初在停车场的火灾事件。
2：到物品库告知由月菜绪闸门已经打开的事情。
3：来到所长室遇到菜绪回忆希春的事件。
4：在 1F 电梯前遇到由月和菜绪发生矛盾的事件。
5：来到 1F 大堂发生停电事件后使用酒精灯。
6：经过和菜绪一起调查地质研究室的事件后。来第一控制室和停车场可以遇到菜绪。
7：2F 至 1F 的楼梯处遇到神田与菜绪对话。
8：救出希春后来到 B1F 药品库门前走廊遇到菜绪，之后会发生她告知实路被封死的事件。
9：在 B2F 发电室中修理好电闸后菜绪出现，之后去展览室安慰她。
10：北条病倒后到药品库可以遇到菜绪。
11：来到 B1F 的电梯前听到菜绪与父亲的对话。
12：在冷藏室解决菜绪的生死事件。

あおい



1：到达 B2F 后来到有人鱼图案的门前调查。
2：使用遥控器将房门打开。（参看攻略）
3：操作房间内密码锁使あおい清醒。（参看攻略）
4：不要将她的事情告诉由月。（参看攻略）
5：每隔一段时间都要回来和あおい谈话。（参看攻略）
6：あおい生病后立刻药品室取得药品。（参看攻略）
7：再次交谈（参看攻略）
8：在发生千寻从垃圾厂跑出后先不要寻找她，而来到あおい的房间将在所长室找到的信交给あおい。
9：被神田监禁在生物观察室后逃出，先到あおい的房间告戒她小心。

高野玲子



1：研究所接待室中救出玲子。
2：药品库遇到玲子。
3：在 1F 女厕所前遇到玲子。
4：分别去物品库和警卫员寝室可以遇到玲子。
5：生物实验室前发生小猫事件，进入房间后，利用医用胶带和十字螺丝刀击碎容器。
6：接待室前听到玲子与北条交谈。
7：生物研究室遇到玲子，选择ハッチリ。
8：垃圾厂遇到玲子。
9：在 B2F 遇到玲子与神田对话的事件。
10：在 B3F 解决玲子的生死事件。
11：北条去世后，到冷藏库前遇到玲子。
12：资料室遇到玲子，先取得荧幕，之后挂在书架的螺丝上。

穗高由月



1：取得鱼钩后回给水室调查垃圾筒，用鱼钩修补小熊玩具。
2：来到该层女厕所时选择（コソコソする）
3：在警卫员寝室前发生由月发现尸体的事件后来到药品库前走廊安慰她。
4：更衣室中取得酒精和医用胶布。
5：1F 电梯前遇到菜绪与由月发生矛盾的事件。
6：1F 至 B1F 的楼梯中遇到受伤的由月，用酒精或医用胶布为她治理伤口。
7：来到 1F 大堂中遇到由月。
8：来到给水室遇到由月。
9：来到更衣室遇到菜绪与由月和好的事件。
10：在停车场解决由月的生死事件。
11：在医务室前遇到由月美澄说北条去世的事件。
12：救出由月的好友美澄。（参看笠原美澄攻略）

笠原美澄



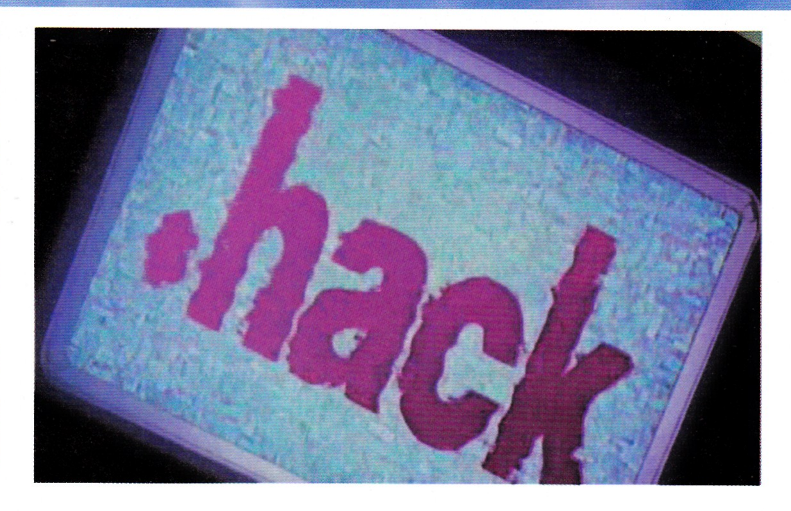
1：从美澄身上寻找钥匙要一次成功。
2：用千斤顶将门顶起而不采用破坏电线的方式。
3：1F 大堂中遇到美澄。
4：B1F 闸门前遇到美澄后来到给水室。之后在回 B1F 可以遇到美澄说自己近况的事件。
5：得知密码箱主人姓名后来到所长室选择与美澄一起行动。
6：发生在接待室中美澄向玲子介绍实的事件。
7：帮助美澄更换电脑基版。
8：更衣室前走廊遇到美澄。
9：在第一控制室遇到美澄，得知研究所内电量已经超负荷。
10：救出神田后与美澄对话，得知她喜欢神田。
11：B3F 的宁水室遇到神田拒绝美澄的事件。
12：在第二控制室解决美澄的生死事件。

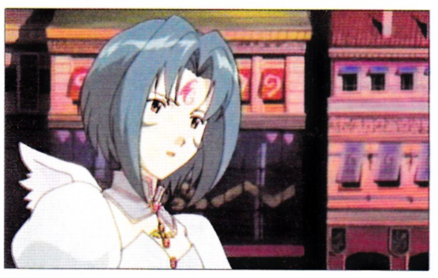
北条千寻



1：在给水室冰箱中得到牛奶或者罐头。
2：在更衣室取得毛巾。
3：在地质研究室遇到千寻并将她带到接待室。
4：在生物实验室击碎容器后取得胶囊。
5：神田醒来后在 B1F 的闸门前遇到他与千寻。
6：B1F 遇到千寻说小猫失踪，答应帮她寻找。
7：在展览室中遇到千寻，点调查展示柜下端，之后调查房间中的火警铃，使用打火机后再将毛巾给她。
8：解决希春的生死事件后在 B1F 可以找到千寻，之后给小猫牛奶或罐头。
9：在到物品库听千寻说有关自己爱好的事情。
10：在 B2F 听千寻说过神田在垃圾厂丢弃东西后去展览室，将利用胶囊救助小猫。
11：解决千寻在垃圾厂的生死事件。
12：利用在冷藏室得到的钥匙可来到第三实验室。

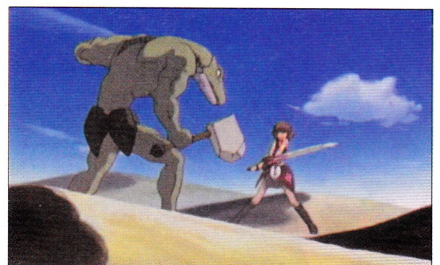
真正的三栖生物

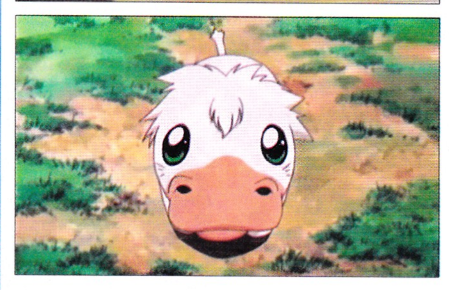












所谓"三栖"，就是以动画、漫画、游戏三种形式表现同一主题。

记得曾经市面上出现过一本叫做《三栖人》的书，主要是讲对动、漫画、游戏都有所爱好与研究的人的。也就是从那个时候开始，"三栖"这个词被大家所接受并广泛使用。不过呢，那个时候还没有真正意义上的三栖作品问世。

原来与三栖沾边的或是勉强归纳在其中的作品充其量不过是以动漫为原形改变的游戏，或是在游戏的基础之上制作了动、漫画，这样看来，虽然确实是以三栖的形式出现，也只是相互之间在剧情上一点小小的改动罢了，也就是说，将这样的作品中动画、漫画、游戏三种因素拆开都可以单独存在成立，三种因素之间的互动性少之又少……

这次的《.HacK》，相信大多数玩家是先以游戏的形式与其接触的（参看上期《.HacK》攻略），该游戏模拟网络游戏的系统，但却并非一款网络游戏。在游戏中角色之间的对话可以感觉出有着很浓的生活味道。

其实如果您购买《.HacK》正版的话，还可以得到与游戏同捆发售的 DVD 一张，其中收录了《.HacK》的 OVA。而值得注意的是，该 OVA 内容并非是以游戏改编或是与游戏相同，其讲述了游戏中角色在平行现实生活中故事，也就是说两者是相互补充的，这才是真正意义上的《.HacK》！

除以上形式外，有关《.HacK》的 TV 版、漫画、广播剧等形式也在从不同的入手点补完着……不，是共同演义着。现在的我根本无法分清究竟《.HacK》的着重点在什么地方，它讲述的究竟是什么故事，也许是

伊藤和典（故事脚本）

真下耕一（动画监督）

两位大师根本就是想在我们面前制造一个真实的世界，在这个世界中，你会发现有你所喜欢的，有你所讨厌的，有你所类似的，甚至有与你和你周围一样的人与事。

《.HacK》游戏也只不过是一个刻画人类在虚幻世界（就是网络世界）中显现与现实世界不同本性的手段。

我个人更认为这是神来之笔，因为从网络走进我们生活的那一天开始就在不同程度上看到想到说到写到"人与网络、现实与虚幻"的问题，而这个问题，在那个比我们早一个小时进入下一天的国度更严重。

随着日本播出了《.HacK》的 TV 版后，国内 D 版市场的反应也及时跟上，不知道应该是托谁的福，现在 11 张一套的《.HacK》TV 版已经开始普遍流传，不过这当然未完，因为今天晚上日本还有在继续播出新的呢，所以就让我先介绍这已经入手的部分吧，至于所剩与其他……，毕竟《电电》只是承载游戏信息与研究的刊物，所以，若大家真的对《.HacK》有兴趣，想继续关注、了解它的动向，那么就请购买本社的动漫刊物《梦幻总动员》吧~b

valkyrie：动漫部的 mm 们！和我约会来做回报吧！！

第一话 Role Play

某天，于超大型网络游戏《The World》中，女剑士**ミミル**遇到了手持奇怪魔法杖的主人公——司。然而无论是司的行为还是语言都让**ミミル**感到奇怪。交谈中，司问**ミミル**有没有遇到无法 LOG OUT 的情况（下线）。

与此同时，在现实生活中，某少女昏迷在了电脑前而处于植物人状态。在游戏中，为了维护游戏秩序而组建的骑士团开始进行抓获司的活动，究竟这一切是为了什么呢？

司再次来到自己昏迷的地方。"我一直在等你，我需要你，无论你在什么地方我都会一直保护着你。"宝箱中的留言版又要将什么样的信息传达给司呢？之后又出现的，可以一击将拥有至上系统保护的骑士团击倒的神奇生物又会是什么呢？难道骑士团早已经通过非正式渠道了解了司无法 LOG OUT 的原因吗？

系统

在《FF11》发售之前就有 SQUARE 官方向游戏爱·好者征集若干志愿承担在游戏中处理玩家各种问·
·消

·道这类角色需要有超越一般玩家的系统保护，
··也可以将捣蛋的玩家踢出服务器甚至封杀 ID·
·限。不过就需要牺牲自己的游戏时间和乐趣

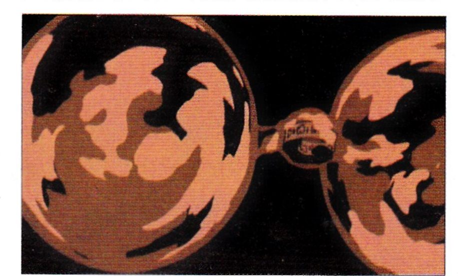
·方 TV 版中的"深色骑士团"就是处于这样的角色··后话中也有**ミミル**说到"无论我们怎么做也不可能对他们造成一点伤害。"的剧情。

第二话 Guardian

一直辅佐骑士团的昂已经感觉到这次的事件并非通常办法就可以解决的，也许问题并不是只出在司身上。同时，只身去抓捕司的骑士团团长失去了消息。**ミミル**接到了司的 E-mail，说有东西想让她看。

ミミル找到了**ベル**商量，同时骑士团也出动了大量人员在个服务器传送点蹲守。

当**ミミル**与**ベル**见到司后，问到关于为什么无法 LOG OUT 的问题时，司竟然说自己根本就没有坐在电脑前。之后二人惊奇地发现那迷样生物已经完全可以







听从司的指示了……？

传送与服务器

在网络游戏中，于某些地点或是某些服务器之间行动是很普遍的事情，而利用律最高的传送大概就是从迷宫直接回到村庄或者母舰。骑士团采取蹲守传送点的对策是必然的，不过我想既然那迷样生物已经可以达到超越游戏系统的程度，传送对司也许已经没有任何意义了。

说到服务器，大概这是现在家用机玩家的痛心之处，毕竟没有任何官方表示要在大陆建立服务器，而这样一来，即使有一定经济基础的玩家也找不到正确的付费方式。

第三话 Folklore

神秘的 P.K——SORA 找到了昂，以司的线索为代价，想知道关于游戏中传说的道具——曙光之匙的线索，而昂矢口否认有这样道具的存在。同时，魔法师 BT 也在调查该道具。传说中，曙光之匙是游戏开发者存留在游戏中的一样道具，可以冲破系统的界限（金手指被合法化 -_-b），那么这与司又是否有关呢？

来到神秘女孩的栖息所，司再次听到了召唤他的声音……

珍稀道具、交换

道具在任何游戏中都有着举足轻重的地位，不但可以协助玩家战斗，更重要的是可以丰富游戏系统，而在网络游戏中道具更加丰富化，玩家之间的交换与买卖逐渐显现出重要性。而珍惜道具更是很多玩家在网络上流连的理由，《PSO》中关于稀有道具研究的文章已经数不胜数。

在 GC 上的该作品中，道具交换已经被更加安全的系统所代替，要双方都处于同意状态才可以进行。

在 TV 版中，ミミル曾经在某场景迷宫得到了金色宠物雕像，最后送给 A－20 了。

宠物

宠物算比较特殊的道具吧，自从《PSO》发售之后我就一直在研究玛古的成长进化路线，也曾经用金手指调出过所有玛古形态（简直是群魔乱舞！），而玛古在战斗中对角色的影响也不可忽视，而装备也因为玛古的级别而有所不同。

不知道真正《The World》中宠物有什么能力呢？

第四话 Wanted

昂与ミミル协定一起追查司的问题。首先昂与骑士团利用权限调查了角色的记录，发现司有很长一段时间在网络上没有下线，时间已经长到使昂无法相信记录的准确性。

另一方面，ベル在真实世界中找到了一名因为碗网络游戏而昏迷的少女，使得他们不得不重新考虑司的性别，可是司却否认自己是女孩子，并且继续沉迷在这个游戏的深层空间。

双方的调查都已经无法进行下去。同时，这个游戏中也流传着关于司的传说，更有一些玩家为了得到超越系统的方法来寻找司，结果发生了非法 P.K。

角色



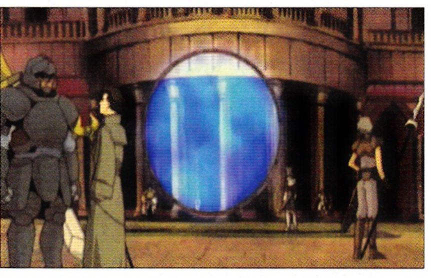
为了区分玩家与玩家，网络游戏通常会给以很多种不同的角色设定以供选择，举例来说就是这次的《FF11》，人物脸谱的选择众多，大大区别了形体类似的现象。

编队

在重大的战斗中，队员之间的配合就显得格外重要，要达成战术配合，首先前提就是职业的不同。在一只队伍中，物理攻击、魔法攻击或是广判定攻击、短判定攻击的配合性是左右战斗是否辛苦或是是否胜利的关键。

可惜在 TV 版中没有太多的战斗画面，无法使大家见到在《The World》游戏中角色的配合。





第五话 Captured

虽然 P.K 不是司的本意，但终于使骑士团下定决心要抓获司，经过 BT 与 sora 经过多方面调查后利用ミミル E－mail 将司引诱到骑士团的包围下。

其实 BT 与 sora 只是想利用骑士团击倒司的手段追查曙光之匙的下落。结果迷样生物再次出现，骑士团伤亡惨重，最终依靠前骑士团成员クリム的协助才将司抓获。然而骑士团的做法使昂极度不满，可是面对玩家对骑士团日降千里的信任度也不得不保持沉默。

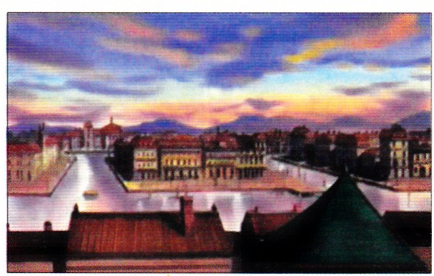
等级

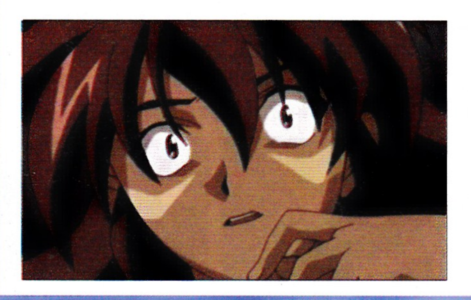
左右玩家战斗的一大要素就是等级，除非遇到像司那样可以打破游戏系统的角色，一般玩家都会被等级所牵制，而组队的基础也是等级的相同或相似，比如《FF11》的设定：如果一个 LV90 的角色与一个 LV10 的角色组队，那么战斗胜利后 90% 的经验值归前者，后者只能拿到 10%。这也是 SQUARE 为了鼓励同等级玩家在一起组队而做的特别设定。

在后面某话中，ミミル与到了新近才来到《The World》的玩家 A－20，在战斗中，A－20 的作用只能是吸引敌人注意力而已……（不过我还是超喜欢这个角色，太可爱了，而且是夏本温子的声优～）

文/责编 valkyrie













口袋新闻

来免费下载GBA游戏吧！

暑假期间，SEGA于7月20日～9月8日在日本各地游戏专卖店举办"WakuWaku Party"活动，让玩家通过NGC－GBA互动连线的方式下载SEGA推出的三款GBA游戏档案，分别是《魔法气泡》《啾啾火箭队》《巧儿的神秘花园》。

不过通过这种方式下载来的游戏资料是储存在GBA记忆卡中，一旦电源关闭就会消失。



《SSX疾风滑雪板》冲上GBA

[gb0101－gb0102]

在PS2上颇受欢迎的《SSX疾风滑雪板》将被移植到GBA上。而且还会使用3D多边型来构筑场景，就目前公布的画面来看，效果超乎想像，令人期待呀！



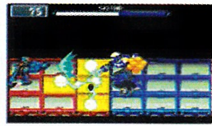


《洛克人EXE 3》亮相



CAPCM表示，他们在GBA上大好评的《洛克人EXE》系列，将会推出最新第三代作品。并透露游戏系统和玩法与前两代相同，除此之处，就只有公布了几张游戏画面。





《马里奥RPG》开路，SFC名作回归GBA

美国EMG杂志刊登了一则未确定消息，任天堂将把在SFC时代与SQUARE合作的《马里奥RPG》移植到GBA上！？

消息指出，虽然这款游戏是任天堂与SQUARE合作，当版权仍归属任氏，加上SFC游戏移植GBA的难度不高，所以任天堂有意以此为先，将当年的SFC名作陆续移植到GBA上。

不过此则新闻还没有得到官方证实。

GBA上射出《合金弹头》

取得了SNK部分游戏版权的PLAYMORE最近宣布，他们将会在任天堂的手掌机GBA上推出一款"合金弹头"系列的游戏《合金弹头：生存任务》(Metal Slug Survival Missions)。除此之外，PLAYMORE并没详细说明这款游戏的内容，至于这款游戏是更接近街机版还是SNK掌机NGP版？是否还是2D横卷轴动作射击游戏？甚至连具体推出时间都没有公布。

《毁灭战士Ⅱ》杀入GBA

Activision在上星期宣布了GBA版《DOOM Ⅱ》开发消息，现在有关游戏的画面也陆续公开了。

作为原来PC上的移植作品，这款GBA的《毁灭战士2》总共有30个关卡、17种怪物和9件武器可以选择。另外，游戏还包括4人连线对战的死亡竞赛模式和合作模式，看起来相当不错。





《星之卡比》的新冒险

人气动作游戏《星之卡比》的最新作将于今年10月正式登陆GBA，这款名为《星之卡比－梦泉物语》的作品的画面素质和操作性比起前作有着大幅度的提升，好好利用敌人的能力，打开自己的冒险之路吧：)

在GBA上创造RPG国度

Enterbrain的经典游戏《RPG创造》终于公布了GBA版本。

该系列游戏最大的特色就在于提供了相当简单易用的界面和工具，使得玩家可以很容易地就利用里面提供的各种地图、人像（当然玩家也可以自己编辑）编制各种对话、剧情、迷宫、怪物、英雄、物品乃至游戏的系统，自行创造一款RPG游戏，并存储起来，体验一下游戏制作者的艰辛和乐趣。





GBA版《宠物小精灵》最新消息



这款游戏将会有"红宝石"(Ruby)和"蓝宝石"(Sapphire)两种版本，分别以在剧场版动画《宠物小精灵～水都的守护者》中新登场的两只小精灵为主角，通过画面大家可以看到新增的海滨场景，情节上应该会与动画主题有所呼应。游戏中收录的小精灵数目将会比以前所有的版本合计还多，超过350只。并支持GBA－NGC版本互动，预计将于今年的11月21日推出。





《雷霆之声》震撼亮相

在未来，旅行公司开始提供侏罗纪打猎旅游服务，但有人违反了游戏规则，变异生物占领了城市。玩家可使用电波枪等武器，并能驾驶全地形车辆，在双人合作模式下，一人开车，一人射击。这款游戏预计今年下半年推出，华纳兄弟将制作同名电影。









动摇历史的裁决再度展开！

在去年推出的逆转裁判以其出色的创意，严谨的剧情ヌ以及在抓住对手破绽大声喊出“我反对！”时的爽快感而大受好评。主人公仍是新人辩护师．成步堂龙一，在情报侦察部分收集充分的证据，并加以思考及判断，拨开重重迷雾，寻找到深深隐藏在表面之下的真实。“真相永远只有一个！我以金田一的爷爷的名义.....”好像有些跑题了，回到游戏，在收集证据之后，最激动人心的法庭辩论就要开始了，要时刻注意对方的发言，一发现漏洞就展开毫不留情的攻击，“我反对！”

CBA	
	▶厂商：CAPCOM
	▶类型：AVG
	▶媒体：卡带

秋季预定





今次新加入了一个叫作“心灵之锁”的系统，熟练掌握的话会有助于情报的收集，只有掌握了充足的证据，才能战胜今次的强大对手－－天才检事．狩魔冥。



侦探部分的新要素“心灵之锁”解明：主人公 成步堂龙一拥有一种特殊的能力，那就是当遇到心中隐藏着秘密的人或是说谎的人时，成步堂可以看到他们“将心灵封闭起来的锁链”。这就是所谓的“心灵之锁”。在看到锁后，要想将它解除，就要针对一些重要的证据或证物展开问话。如果能成功的将秘密或谎言揭穿，“心灵之锁”就会消失。但要注意，如果失败的话将对审判大为不利。



主人公·成步堂龙一会将一切谎言揭穿！

个性新角色加入

综合证人的发言，找出他们证言中的矛盾和谎言！根据法庭所提供的物证及人物档案，可以对证人提出问题，当发现有相互矛盾的证言时，就要抓住不放，以此为突破口找出对方更大的漏洞，从而使审判倾向于对己方有利的方向，找出案件中隐藏的真实。有可疑！大声喊出『我反对！』将形势一气扭转！要看透人心才能获得审判的胜利！







绫里春美：芳龄 8 岁。绫里家的分家的女孩，持有极强的灵力。现正生活于灵媒师们的集落“仓院之里”，看起来是个很乖巧可爱的女生，招人喜爱。

狩魔冥：18 岁。是检事界人称天才检事的狩魔 豪的女儿。在美国出生长大，年仅 13 岁就成为正式检事，有着超越父亲的天才的头脑。更为可怕的是，在她当上检事的 5 年中，从来没有败诉的记录，今次作为成步堂龙一的对手登场，是对他辩护水平的一次严峻考验。成步堂能否打破她的不败神话呢？一切就看你的努力了！

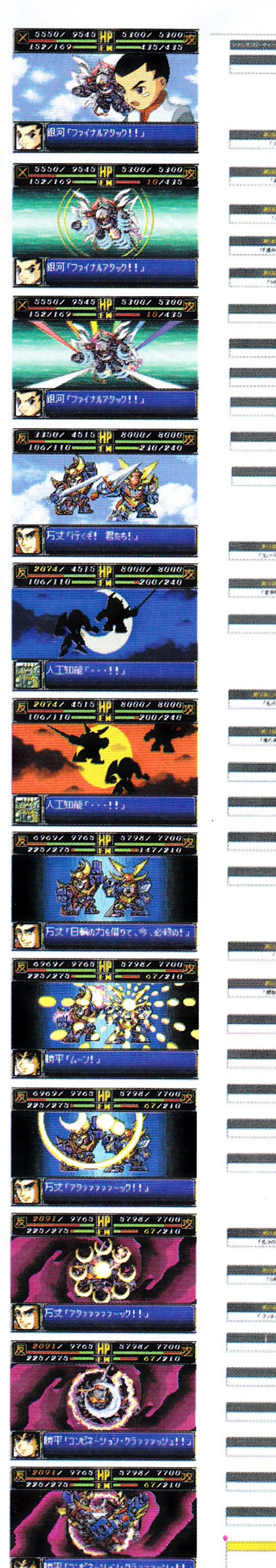


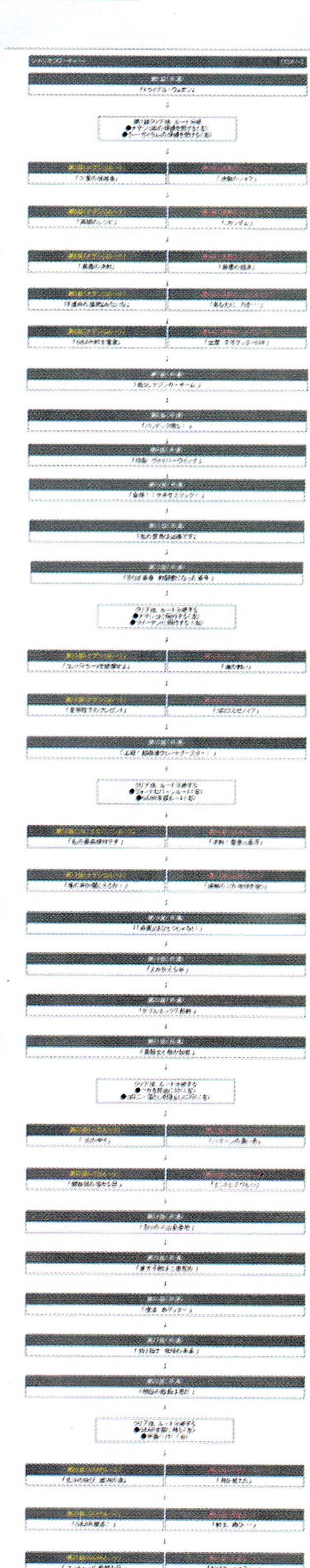
责编/Shining

口袋新作

POCKET EMPIRE

口袋帝国







在经历过长久的期盼与等待之后，热血沸腾的时刻终于来临了！各位机战迷们，伴随着熟悉的音乐，让我们喊出埋藏于胸中的必杀技吧，石．破．天惊拳！！！

登场作品

スーパーロボット大战 R	マジンガ－Z
机动战士 Z ガンダム	グレ－トマジンガ－
机动战士ガンダム ZZ	剧场版マジンガ－シリ－ズ
机动战士ガンダム 逆袭のシャア	真ゲッタ－ロボ对ネオゲッタ－ロボ
机动武斗传 G ガンダム	超电磁ロボ コン．バトラ－V
新机动战记ガンダム W ~Endress walts~	超电磁マシ－ン ボルテス V
	无敌超人ザンボット 3
机动新世纪ガンダム X	无敌钢人ダイタ－ン 3
机动战舰ナデシコ	GEAR 战士电童
剧场版 机动战舰ナデシコ	原创机体

新加入的系统

1. 敌军行动时，按住 R 键可加快他们的速度
2. 通关后会给出一个记录点，读取此记录再开游戏的话会继承前回的资金与机体，武器改造情况和机师的击坠数，但强化部件不会继承
3. 机体改造去掉了限界的改造，武器改造则是全部武器一起改造
4. 合体攻击也可进行援护
5. 敌方芯片可以直接看到，敌人也会使用芯片

隐藏机体与武器

1. 量产型 ν ガンダムインコム装备型：

a. 第 1 话结束后选择“接受ラ－．カイラム的保护”。

b. 第 2 话『逆袭的夏亚』中阻止“第 5 之月”落下（于 7 回合内到达指定地点）则会在第 3 话中得到。

2. 高机动性黑百合：

a. 第 1 话结束后选择“接受ナデシコ B 的保护”。

b. 在游戏后半应得到黑百合时会变为高机动型黑百合。

3. 高达 MKⅢ：

a. 第 1 话结束后选择“接受ラ－．カイラム的保护”。

b. 第 4 话『最恶之始末』中使用チェ－ン击破クエス，之后发生事件。

c. 从 20 话开始可以使用高达 MKⅢ。

4. キュベレイ MKⅡ(プル)：

a. 第 21 话“黑骑士与母亲的秘密”终了后选择“コロニ落としを阻止する”

b. 第 22 话先用ジュド－说得プル，击坠グレミ后再次用ジュド说得プル，加入

5. キュベレイ MKⅡ(プルツ－)：

a. プル已经加入

b. 第 29 话“月が见えた！”以ジュド－与プル同プルツ战斗，之后用ジュド－说得

6. マスタ－ガンダム(东方不败)：

a. 第 25 话“东方不败は二度死ぬ”于デスピニス，テイス，ラリア 3 人撤退前击破东方不败

b. 第 27 话“切り拓け！！地球の未来！！”中使真盖塔被巨大化帝王ゴル打至重伤，引发事件

c. 自 28 话开始可使用マスタ－ガンダム

7. クラウダ(ランスロ－)：

a. 第 28 话完结后选择宇宙路线

b. 第 29 话“月が见えた！”以ジャミル与ランスロ－战斗

c. 第 30 话“战士，再び...”以ジャミル与ランスロ－战斗，之后由以ジャミル说得

8. 凰牙(全改造)：

a. 第 28 话完结后选择“GEAR”路线

b. 第 29 话以银河与北斗发生战斗并且两人都未被击落，发生事件加入

9. 真盖塔武器追加：

a. 第 27 话“切り拓け！！地球の未来！！”中使真盖塔被巨大化帝王ゴル打至重伤，引发事件

b. 之后真盖塔追加武器

10. DX，GX 武器追加：

a. 第 28 话完结后选择宇宙路线

b. 第 31 话完成后 DX，GX 武器追加，テイフア成为 DX 附驾驶

11. スバル

a. 第 28 话完结后选择“GEAR”路线

b. 第 30 话以北斗与之进行战斗后，用北斗说得

12. 电童凤凰装甲

a. 第 35 话将ゼロ击坠 3 次，此装甲可于每回合开始时加满 EN

合体技名	发动机体	合体技名	发动机体
ダブルゲキガン．フレア	相同装甲的明人机与凯机		ンダムS，ガンダムマックスター S，ガンダムローズS，ボルトガンダムS
フォーメーションアタック	相同装甲的リョーコ，イズミ，ヒカル三机		
コンビネーションブレード	泰坦3和月神3	ダブルゴッドフィンガー	ゴッドガンダムH，ノーベルガンダム
Sコンビネーションアッタク	泰坦3和月神3		
Dマジンガーブレード	魔神Z与大魔神	ダークネス．ゴッドフィンガー	ゴッドガンダムH，マスターガンダムS
Dマジンガーパンチ	魔神Z与大魔神		
ダブルバーニングファイヤー	魔神Z与大魔神	超级霸王电影弹	ゴッドガンダムH，マスターガンダムS
デュアルミサイル	维纳斯A与戴安那A		
超电磁スマッシュ	コンバトラーV与ボルテスV	究级石破天惊拳	ゴッドガンダムH，マスターガンダムS
超电磁スピンVの字斩り	コンバトラーV与ボルテスV		
ダブルメガランチャー	Z高达与ZZ高达	石破ラブラブ天惊拳	ゴッドガンダムH，シャイニングガンダム
ダブルサテライトキャノン	高达X与高达DX		
シャッフル同盟拳	ゴッドガンダムH，ドラゴンガ	疾风双连击	电童，凰牙

人类建造殖民卫星，并移居至宇宙，至今已有超过一个世纪的时光。

居住于地球的人与居住于宇宙及生于宇宙中的人之间的冲突不断发生。随着冲突的激化，殖民卫星 SIDE3 以基恩公国为名，向地球联邦发动了一场独立战争。

以之后被称为“一年战争”的战役为开端，地球住民与宇宙住民之间展开了漫长的争斗。争战的结果使地球与宇宙两方都受到了极大的打击，地球的环境亦因此有了激烈的变化。

长久的战争使两方的人民身心俱疲，于是在完全和平主义的理念下，成立了地球圈统一国家，地球人之间的战争暂时告一段落。

但是，仿佛早已预计到地球圈会因战争而疲弊，从地球内部和地球圈外涌来了无数的侵略者。基于完全和平主义而缩小军备的地球圈统一国家完全无力与他们对抗。在这危急存亡之时，于各地的研究所制造的机器人们挺身而出，捍卫地球的和平。

但是，因此事件，无力的完全和平主义遭到了反对派的强烈批评，进而爆发了政变。推翻了地球圈统一国家，以デキム．バードン为代表的新地球联邦政府成立。

之后，战胜全部侵略者的新地球联邦又与以シャア．アズナブル为总帅的新吉恩之间产生冲突，战火再次点燃……

S.C(宇宙历)141 年，多目的换装式新型机动兵器的战斗实验正在秘密的展开……

第1话 トライアル．ウエポン



在某基地，主角タコ与技师めぐみ和ラージ正在进行最新兵器———多目的换装式机动兵器エクサランス的实战性能测试。在显示过陆战，炮战和宇宙用装甲的强大威力后，基地被突然出现的大批不明无人机体所包围，并向タコ展开攻击。因是第一战，敌人普遍较弱，可占据基地的有利位置，可轻松作掉来犯之敌。第3回合机动战舰于左下出现，布莱德舰长与阿姆罗从右下方来援，同时基地下方也会出现10台敌机，但根本不是タコ与阿姆罗的对手，很快就被解决。不过因基地爆炸，エクサランス除陆战装甲外全部被毁。



本话结束之后会出现选项，选择接受哪一方的保护。选ナデシコ会进入机动战舰剧场版路线，选ラ．カイラム则会进入逆袭的夏亚路线。

第2话A 火星の后继者



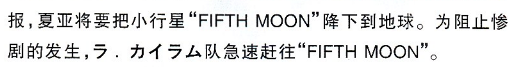
机动战舰剧场版路线的第一话，选择此路线会在以后得到高机动型黑百合。

为查明不断袭击“葫芦计划”卫星的“幽灵机器人”，タコ与机动战舰一起前往现已判明的下一个目标———天照。但跳跃到天照后发现那里正在受到传闻中的幽灵机器人的袭击，并被其侵入内部。以草壁中将为领导者的“火星之后继者”发动政变控制住天照，机动战舰进入天照内部，与火星后继者开战。

初期敌人都是无人机，能力一般，可充分利用エステバリス的机动性及琉璃的指挥能力。在将初期敌人全灭后出现的北辰与北辰六人众则实力较强，尤其回避极高，还好我方也有明人驾驶黑百合出战，使用“集中”和“热血”来打倒北辰，他在HP30%以下会退却。北辰击坠后敌全军撤退。



第2话B 逆袭のシャア



逆袭的夏亚路线的开端，选择此路线可影响到以后高达MKⅢ的手入，并可获得量产型V高达。

接受了ラ．カイラム的保护后，タコ等人得到情报，夏亚将要把小行星“FIFTH MOON”降下到地球。为阻止惨剧的发生，ラ．カイラム队急速赶往“FIFTH MOON”。

战斗开始后，要于7天之内到达第5之月，拆除核推进装置，虽然超过时限也不会GAMEOVER，但阻止卫星坠落可获得量产型V高达。第2回合夏亚会作为援军出现于第5之月附近，他会在HP低于30%时逃跑，想在时限内将其击落就要尽快向下移动，还要小心路上的ギュネイ等强敌。7回合内任一部队到达第5之月敌人全军撤退。

















































第3话A 再开のレシピ



火星的后继者现正集结于火星的极冠遗迹，新联邦火星攻击部队被北辰等全灭，因此要以机动战舰作玻色子跳跃突袭。出发前，琉璃到墓地给由莉卡扫墓，遭到北辰偷袭，明人驾黑百合出战，月臣元一郎也前来助阵。

今次北辰会在第6回合袭击母舰后撤退，因此要尽快将其击落，不过母舰仍会因为他的自爆而移动不能。在其撤退后，ガイゾーク会在地图左下角出现，要小心ブッチャ的地图兵器，他还会在HP低于2000时逃走。



战斗结束后，ナデシコB因严重受创而再动不能，刚好ネルガル社完成了新造战舰ナデシコC，己方战舰的实力又得到了提升。

第3话B ガンダム



在阻止第5之月的落下后，ラ．カイラム队前往ロンデニオン补给，并得到ν高达及量产型ν高达（上一话没有在7回合内到达指定点则量产型ν高达会被ジェガン所代替）。在途中会发生逆袭的剧情，夏亚发表宣战演说，要将小行星阿克西斯落下，彻底灭绝地球的人类。背负着将别人扔往地球的垃圾——击毁的宿命，太空清道夫ラ．カイラム队又踏上了征途。

本话会跑掉的敌人较多，クエスHP低下或敌机少于6驾时撤退。在击坠ギュネイ前使クエス撤退或击坠，ギュネイ也会撤退。第5回合ガイゾーク部队作为敌方援军在地图右上角出现，ブッチャ会在HP低于2000时逃走。



第4话A 最悪の决战



ナデシコC作玻色子跳跃突入火星，但琉璃却无法控制敌方主控系统，战舰更被不明人物所偷袭，主电脑思兼也被控制，ナデシコC因此移动不能。

本话一开始ナデシコC即被敌人所包围，一定要保护好母舰不被击落。北辰与6人众出现于地图上方，第3回合开始向下移动，在此之前尽量将周围敌人打倒，才能集中战力来对付他们。将北辰打倒后，幕后黑手デュミナス出现，タコ一击之下即被打败，ナデシコC也被击破，时流引擎暴走，タコ与めぐみ3人被卷入爆炸，醒来后来到不知名基地，发现居然来到了5年前的世界，并被ナデシコ救起，现正在赶往火星营救难民。



第4话B 最悪の结末



一波未平，一波又起，デキム发表战争演说，向地球联邦等势力宣战，敌对势力又增加了一个。另一面，阿克西斯已达到一定速度，即使破坏其推进器，也一样可以降至地球。在商讨后，决定由ラ．カイラム进行突入作战，将其爆破分断，改变轨道。

与“逆袭のシャア”一话一样，目的是让母舰到达指定地点，不过没有时间限制，但有夏亚等强敌恭候，是一场硬仗。先于クエス打倒シャア，クエス会使用气合。如果用チェン击破クエス，会发生原作中的剧情，ハサウェイ将チェン击破，チェン死亡。完成此剧情以后会获得高达MKⅢ，可怜的チェン．．．夏亚能力极高，只有阿姆罗能与之抗衡，主角想要打中他也得加必中。

全灭敌人或到达指定点后，神秘敌人デュミナス出现并发动袭击，タコ受重创，时粒子发生泄漏。デュミナス更以两击击坠ラ．カイラム，タコ也被卷入爆炸之中。醒来后，タコ发现自己与めぐみ，ラ－ジ已成为哈曼的新吉恩军的俘虏，阿姆罗和ティファ也被他们捉了起来，原来他回到了5年前异星人大举入侵时的世界。



第5话A 『运命の选择』みたいな



タコ随ナデシコ一行来到火星，进行难民的收容工作。万丈则正在调查メガノイド的活动，他们最近将很多人类改造为了メガノイド的士兵。在难民的收容工作中，基地周边突然出现大量木星蜥蜴，ナデシコ为收容难民而5回合不能移动。本话开始为敌人所包围，但占据基地的有利地形，可原地不动将敌人引诱过来一一歼灭，机动战舰的机师之间有着援护关系和合体技，相当强力。将大铁人击坠后，コロス带领援军出现于左上角，胜利条件变为战舰到达郁金香。コロス会死守在郁金香附近，击坠她或到达指定点ナデシコ跳跃至地球圈附近。



第5话B あなたに、力を



ジャミル率领フリーデン队前来解救阿姆罗和ティファア，タコ等也趁机脱出。一开始エクサランス，リ．ガズィ和高达X三机出现于敌军基地，虽然能力都比较强，但还是向左上与母舰会合较为稳妥。当敌方机体少于7台时，地图右上角会出现フロスト兄弟带领的援军，敌人中的グランディーネ还拥有地图兵器。フロスト兄弟HP低于30%撤退，任一机被击坠另一机也会撤退。2人撤退后援军再次出现，被X高达月光炮一击全灭。为获得更多情报，フリーデン前往日本GEAR本部。



第6话 A GEAR战士



电　童

在上一场战斗中捉到了大铁人的驾驶员白鸟九十九，从他口中众人得知木星蜥蜴的正体原来是100年前被放逐到木星的人类，正式名称为木星联合军。ナデシコ来到月面都市，发现那里正受到木联的袭击，タコ为了与木星和谈带九十九逃走。木联的机体都有ディストーションフィールド，可吸收部分伤害，较难对付，可利用精神指令的“直击”使其无效化。将エクサランス移动至月臣身边，月臣撤退，也可将其击落。月臣撤退后敌援军出现于左下，电童出现于右上，使用北斗的精神“加速”尽快赶往地图中央，因下一回合ユニコーン会出现于中部，不可让其被破坏或被アルテア接近。当电童移至ユニコーン身边，会发生合体事件，ユニコーン成为电童的武器。アルテアHP低下后会退却。战斗后与フリーデン合流，タコ还为部队起了个响亮的名字———タコヤキいっぱい。



第6话 B 出击!!



ネオゲッタ－ロボ!

在赶往GEAR总部的途中，フリーデン到上海进行补给，但突然遭到恐龙帝国的袭击，隼人挑选的驾驶员號驾驶新盖塔出战。新盖塔的プラズマザンダ没有气力要求威力也不错，加上翔的“必闪”，完全可应付身边的4机。第2回合己方援军出现于地图右方，尽快与新盖塔会合。我军可不必急于向左移动，因为在第4回合下方会出现ラカ－ン率领的新吉恩军，虽然机体平均实力不强，但仍要小心敌人的地图兵器。バ－ド将军会在HP低于30%时逃跑，可用X高达的月光炮加强力援护击坠。战斗后与ナデシコ合流，并决定部队名。



第7话 危うし



マジンガ－チ－ム

听到在游园地会展出魔神Z与大魔神，タコ等人都赶去参观，但这次展出其实是メガノイド的阴谋，コマンダ　エドウィン要将游客全部变为メガノイド的士兵。另一方面，暗之帝王也派出暗黑大将军前去袭击参展的魔神Z。本话一开始，铁也就为掩护孩子受到重创，移动不能，要尽快给他回复。我方可占据游园地等候敌人过来，也可派出少数精锐冲入敌阵。暗黑大将军HP30%以下逃跑，コマンダエドウィン要实行将游客变为メガノイド的计划，但他的阴谋却被赶来的万丈打破，恼羞成怒的エドウィン带援军出现。战斗后铁也被送去医治，同时得到东京出现ガイゾク的情报，タコヤキいっぱい急忙赶去东京。



第8话　バンドック现る!



タコヤキいっぱい到达东京后，却收到大统领的来电让攻击延后，因为莉莉娜正在与ガイゾ－ク进行谈判。待机时监视卫星发现从宇宙降下5台不明物落向东京。另一方，与ガイゾ－ク的谈判原来是个陷阱，莉莉娜被ブッチャ抓获，更于第2回合被扔下战舰，幸好希罗及时赶到将其救起。ブッチャ会在第5回合己方行动时撤退，一定要尽快将其击落。之后恶魔高达登场，同时扑克同盟出现。打倒恶魔高达，发觉并没有原来那样强劲，原来在之前恶魔高达被破坏后，有很多碎片落到地球，并自我修复增殖，扑克同盟已经在东京打倒了4台，现正在寻找其他碎片。宇宙中，一神秘势力也在关注恶魔高达。



第9话 炸裂　ヴァイパ－ウイップ



在GEAR总部，正在讨论电童的问题。电童并不是地球圈制造的机体，而是来自于外宇宙，与敌方的凰牙有着相同的构造，为了将其强化，要比凰牙先找到可成为武器的圣兽。与此同时，电童的敌人机械帝国也派出3机将的分身来寻找圣兽。本话タコ会驾驶刚完成的炮战装甲出战，射程较远但弹数有限。电童出场即被凰牙重创，银河因此失去信心，代表自信的圣兽バイパ—也被アルテア夺取，アルテア撤退。初期敌人很弱，全灭后フロスト兄弟与ラカン出现于地图左上。オルバ与シャギア任一机的HP削减至25%以下时2机均会退却，可用高达X的地图月光炮同时击坠。



第10话 登场!!



テキサスマック!

为了与日渐强大的タコヤキいっぱい对抗，恐龙帝国与ミネケ—帝国等敌对势力联合了起来，由恐龙帝国来打头阵。当敌机少于6机时，电童出击。新加入的テキサスマック能力一般，但援护能力不错，气力超过120后的巨型来福威力也还不错，可多使用其作援护。バド将军比较奈打，用强力合体技打倒。打败初期的恐龙帝国，圣兽レオン出现，同时アルテア带领援军出现于左方，要保护レオン不被击坠或被凰牙接近。过关后，电童与代表“勇气”的レオン结成契约。


































第 11 话 私の爱马は凶暴です



身份神秘的デスピニス带了数台恶魔高达给新吉恩军，要对タコヤキいっぱい发动新的进攻。在接到星见町出现恶魔高达的情报后，扑克同盟全员出击。本话タコ会驾驶飞空装甲出战。扑克同盟实力强劲，发动超级模式后更是所向披靡。多蒙在对恶魔高达发动进攻后，发觉今次的实力与之前不同，原来驾驶者竟是应以死去的东方不败！アレンビ登场，告知这是真的东方不败。恶魔高达 HP30% 以下撤退。敌方新吉恩势力出现，有着五飞及フロスト兄弟等强敌，要小心应付。战斗后アレンビ讲出了在给东方不败扫墓时看到デスピニス将其复活的经历。



第 12 话 さらば青春看！战斗兽になった青年！！



光子力研究所的生田信一郎是铁也的好友，他找到暗之帝王，为了与其和谈而被改造为战斗兽，以生命为赌注希望换来和平。但生田却被暗之帝王所利用，借机偷袭研究所，更在其身体里装入了炸弹，3 回合就会爆炸。在生田的请求下，铁也含泪将其击破，之后コンバトラ V 以敌军身份登场。因剑铁也伤愈复归，己方战力大增，两大魔神的合体技将大显神威。暗黑大将军 HP30% 以下逃跑。虽然打退了暗黑大将军，但量产大魔神的设计图被盗。同时传来消息，纽约被コンバトラ V 袭击，东京也发现ガイゾーク，因此决定兵分两路，选择分支。



ナデシコ路线

第 13 话 A コンバトラ－V を破坏せよ



在前往纽约的路上，众人得知コンバトラ V 正在全世界四处破坏，已经有 8 个城市遭其袭击。虽然大家认为那是假的コンバトラ V，但联邦议会已决定要将其炸毁废弃。コンバトラ V 刚被炸毁，假的コンバトラ V 就出现了。击坠ダンゲル驾驶的假的コンバトラ－V 后，他会现出原型再次出现，ダンゲル和ワルキメデス的 HP 低下后均会撤退。。第 2 回合コンバトラ V 出战，原来之前被爆破的也是假的。超电磁合体有 5 人份的精神指令，机体也较强，可着重培养。敌军中的ルイ HP 低下会逃跑。



フリ－デン路线（选择此路线将获ガンダムレオパルド的水中战装备）

第 13 话 B 海の战い



因为这一话大部分是水中地形，盖塔 3 和刚换装的エクサランス水中型将大为活跃，ガンダムレオパルド也增加了水中装备。初期敌人 HP 较高，多用援护进行攻击，ブッチャ－在 HP 低下时退却。全灭初期敌人后，从大气圈外降落大量机械帝国的援军，其中アルテア HP 低下退却。宇宙中，螺旋城，ラゴウ逃跑并飞向地球，3 机将受命将其追回。另一方，谜之势力的手下ティス与ブッチャ－接触，并建议他去月球螺旋城与机械帝国的人联手。



第 14 话 A 皇帝陛下のプレゼント



カラス岛，从ボアザン星派来了新的技术者，竟然是－－－刚健太郎！他已经投靠皇帝，并要制作出第二个ボルテス。ナデシコ收到情报，称ボアザン的秘密基地在カラス岛，刚健一得知父亲被困岛上，驾驶着ボルテス V 冲了出去。ボアザン基地正在准备迎战，突然电脑被牛型病毒入侵，其正体是又一只圣兽－－ブルボーン。开始只有ボルテス V 一机，第 2 回合ナデシコ到达。第 4 回合 blue bon 会消失，敌方援军出现，但在两台超电磁的强力组合下完全不堪一击。ジャンギャル HP 低下撤退。ダンゲル和ワルキメデス有一人被击坠则另一人也会撤退。战后救回健太郎，但阿姆罗觉出他有些可疑。









第 14 话 B コロスとゼノイア



新吉恩的グレミ－得知我军战力分散，决定趁机偷袭。メガノイド一方也派出了ゼノイア和ベルトリ。本话初始万丈和母舰被ベルトリ放出的机械虫袭击，均受到重伤，万丈更是行动不能。要保护好万丈与母舰不被击坠，及时进行修理，到第 3 回合万丈行动可能。敌军中的ゼノイア和ベルトリ被击坠后会巨大化。将メガノイド全灭右下方会出现新吉恩军，其中オルバ与シャギア任一机 HP 低下则两机退却。在两队合流后，テイファ与阿姆罗感觉到刚健太郎博士有些不正常。



第 15 话　必杀！超高速 グレートブースター！



合流后，タコヤキいっぱい因加入了新的伙伴实力大增，光子力研究所更为魔神 Z 和大魔神研制出了新的强力武器，甲儿和铁也赶到研究所进行改装。而ミネケ帝国为了使刚培养出的大海兽成长到最强，由暗黑大将军带其袭击星见町，增强实战能力。因很多武器对水效果不好，可将大海兽引到陆上再进行攻击，也可以タコ机与盖塔 3 配合，再加上超电磁的必杀技将其击落。海怪ドラゴノザウルス HP 低下后退却，之后敌援军出现于右上。第 3 回合魔神 Z 和大魔神于左上角登场，可直接向右去等待敌援军的出现。援军中的ラゴウ会在 HP 低下时退却。为寻找剩余的圣兽和保护 NEWTYPE，两队再次分流。フリーデン队是高达组，泰坦，月神，盖塔和超电磁 V，其余分在ナデシコ队。



GEAR 本部路线

第 16 话 B　决战！电童 vs 凰牙



经 GEAR 总部研究，认为圣兽会被高能量体所吸引，因此决定将高能量体メデオ暴走，以其强大的能量引来剩余的 3 只圣兽。木联方，元一郎逼迫九十九进攻ナデシコ。因为要引发メデオ能量需要 5 个回合，我军在这期间要守护好ナデシコ，这时元一郎与九十九来袭。第 5 回合，电童发进，引爆メデオ能量，并引来了全部的圣兽，同时アルテア带领援军前来抢夺。银河获得了代表“勇气”的狮和“创造”的猪，北斗得到了代表“信赖”的独角兽和“爱”的龙，而代表“自信”的蛇与“智慧”的牛则被アルテア夺走。战斗结束后ボルテス V 出了问题，去到大鸟岛修理。



第 17 话 B　谋略の父が地球を狙



在大鸟岛，左近寺博士提出了ボルテス V 的强化计划，但健太郎博士提出反对意见，更把情报透露给ハイネル。ハイネル收到情报来袭，刚健一正要出击，却被健太郎用枪逼他投降，虽然枪被ベガ打落，但健太郎放置的爆弹被引爆，致使我军出战机体只有 90% 的 HP。第 3 回合健太郎的正体被揭穿，原来是キャンベル星的机器人。同时，左下方出现敌方援军。ハイネル，ルイ HP 低下会逃跑。宇宙，ティス问起デスピニス为何要出动恶魔高达，デスピニス说最近很难控制东方不败，经常看起来好像要觉醒一样。与フリーデン队合流。



フォートセバーン路线

第 16 话 A　私の最高杰作です



宇宙中，哈曼等人在与莉莉娜进行和谈。フリーデン队到达フォートセバーン，从龙马那里得知一个叫エニル的女人正与市长进行接触，而这里的市长ノモア表面要借 NEWTYPE 之力实现和平，其实却只是想利用 NEWTYPE 的力量达成自己的野心，因此与之一战在所难免。战斗前ティファ有不好的预感，劝ガロード不要出战，但ガロード执意出战，被カリス击坠，高达 X 大破。为救他，阿姆罗与ティファ被カリス带走。将敌人全灭后ブッチャ－带援军于右上出现，ブッチャ－HP 低下会退却。因ティファ被夺走，ガロード大受打击，高达 X 的月光炮亦使用不能。宇宙方，谈判进入僵局，而哈曼正在暗中准备着什么。



第 17 话 A　俺の声が



面对逼近的タコヤキいっぱい，ノモア要利用ティファ唤醒地下的巨大 MA パトゥーリア，肃清全地球的人类。但ティファ与阿姆罗等人却被龙马与ガロード救出。カリス认清了ノモア的本性，帮助ティファ逃走，但他却被抓获，成为パトゥーリア的生体回路。エニル HP 低下时想要退却，会被ノモア击落。击破パトゥーリア后ガロード会呼唤回カリス的心灵。这时暗黑大将军带领刚完成的量产型大魔神从基地的上，左，下 3 方出现。量产型大魔神实力不强，以エクサランス陆战型足可独当一面，另一面可交给盖塔及泰坦等，之后合力击坠暗黑大将军。与ナデシコ队合流。



第 18 话「真实」はひとつじゃない



木联方面，源八郎与三郎太受命攻击ナデシコ。宇宙中，螺旋城得知ラゴウ再次逃脱，命 3 机将尽速捕获。同时，我方收到情报，有不明物自月球基地突入大气圈，落下地点推测为横须赫。开始只有泰坦出战，第二回合ナデシコ赶到，电童持有的 4 只圣兽见到ラゴウ全部与电童分离，向ラゴウ展开攻击，但却被ラゴウ打败，狮和独角兽更受到重创，ラゴウ撤退。敌方机士ジャム有地图兵器，要注意。全灭后木联机体出现，不要让他们侵入アトモ社。其中源八郎与三郎太有一机被击坠则另一机撤退。有一台大铁人要将整个城市相转移，明人为挽救城市以玻色子跳跃将其带走，タコ驾エクサランス救回明人，但时流引擎毁坏，要回到 GEAR 总部取备用引擎。被ラゴウ所伤的狮和独角兽失去反应，据解析是被ラゴウ的病毒入侵所致，情况十分危急。








































第 19 话 よみがえる命



因被ラゴウ的病毒入侵，狮与独角兽危在旦夕，各种保护程式都无法抵御病毒的危害，方法只有一个———去到螺旋城取得ラゴウ的碎片，分析其程式组成从而制造出疫苗。而螺旋城方面，ラゴウ再次脱出，逃向地球。这话因思兼要对抗病毒，ナデシコ不能出战。第 2 回合クワトロ驾百式来援。4 回合内击破ラゴウ或超过时限，狮和独角兽都会合体成为超兽王"辉牙"，并击破ラゴウ。敌方"3 机将"都会在 HP 低下时逃走。



战斗后，发现到第 7 圣兽的存在，并判明敌方 NEWTYPE 研究所位置，タコヤキいっぱい出动前去营救フォウ等人。宇宙，和谈破裂，莉莉娜被トロワ带走，行踪不明。

第 20 话 ダブルエックス起动



木联军方面，草壁派出北辰与月臣元一郎担当ナデシコ进攻部队的指挥。而在 NT 研究所，カロン所长以高达 DX 的双重月光炮为要挟，捉走我方的全部 NEW-TYPE，ガロ－ド与扑克同盟 5 人众暗中潜入研究所进行营救。フロスト兄弟为借机杀害 NEWTYPE 而放走他们，却被ガロ－ド抢到高达 DX 脱出。ガロ－ド会与驾驶ジエガン的フォウ（满足条件会换乘为高达 MKⅢ）出现于敌基地附近，尽快与下方的本队会合。2 回合迪奥与卡托鲁作为己方援军登场。新击恩军全灭后木联出现援军。救回同伴后，大家回到 GEAR 总部。宇宙，莉莉娜被带到了 OZ 的后继者玛丽梅亚处。



第 21 话 黑骑士と母の秘密



机械帝国ガルファ不停来袭，但都被电童击退，因此与ガイゾ－ク联手出击。ガイゾ－ク的ブッチャ－HP 低下会撤退，之后アルテア出现，让ベガ与他一起走，原来他与ベガ是兄妹！アルテア痛斥地球是邪恶的根源，更列举人类的各种愚蠢行为，使银河与北斗丧失战意，结果与圣兽的契约全部解除，被凰牙得到了所有的圣兽，连ベガ也被アルテア带走，电童气力－10。敌援军出现于上下两方。战斗后北斗得知ベガ是自己的母亲，17 年前来自于外宇宙，并带来了电童。虽然北斗救母心切，但新吉恩军却要将卫星坠落，只好再次分散战力。去救ベガ的是ナデシコ队，魔神队，盖塔，泰坦，月神和扑克同盟，其他人去阻止新吉恩。



第 22 话 A 炎の中で



ベガ发现アルテア被机械帝国皇帝输入了虚假的记忆，忘记了被机械帝国毁灭家园的过去，而认为人类是最大的威胁，虽然她力图唤醒アルテア，但却毫无作用。电童因失去圣兽，为加强战力改造为全装甲电童，使用各种实弹兵器。当敌方机体 9 机以下时，アルテア驾驶凰牙出战，并发动圣兽攻击电童，但狮与独角兽解除了与アルテア的契约，回归电童。打倒凰牙后，敌方援军出现，アルテア遭到螺旋城的攻击，胜利条件增加电童到达アルデバランン。将敌全灭或电童到达アルデバラン，银河北斗突入去救ベガ。アルテア为救ベガ而受伤，却因此而恢复记忆，与ベガ一起被救出。



第 22 话 B ハマ－ンの黑い影



ハイネル要利用新吉恩坠落卫星之机攻击タコヤキいっぱい，哈曼也集结大量兵力来防御要落下的卫星 X－18999。在宇宙中与布莱德舰长会合，换乘新アガ－マ驶往 X－18999。本话可用ジュド－两次说得プル，注意第二次说得时要先将グレミ－击坠，不然说得会失败。プル加入后プルツ退却。事先潜入的 W 高达的 5 人会在右方出现，充分利用援护与指挥能力可全灭附近敌兵。在规定回合内到达指定点后，地球附近敌援军出现。虽然阻止了卫星的坠落，但这只是敌人的阳动作战，他们的真正目的是占领地球的大统领府，消灭地球圈统一国家，树立新联邦。



第 23 话 A 螺旋城の落ちる日



アルデバラン即将爆发，アルテア将全部圣兽交付给银河与北斗。在爆破的瞬间，电童与凰牙脱出。得知敌人的真正目标是大统领府，ナデシコ急忙赶往地球，但螺旋城从月面飞来，只得准备迎战。第 2 回合，凰牙与电童登场，アルテア因身受重伤，凰牙改由北斗驾驶。同时地图右上方螺旋城来袭，左下方则是ティス的援军。ティス会在 HP 低下或螺旋城被击落时撤退。胜利后回到地球与新アガ－マ合流。



第23话B エンドレスワルツ



大统领府已被敌方制压，カリス虽仍领兵抵抗，但手下士兵却被フロスト兄弟的月光地图炮一击全灭。本话开始时，タコ因想到エクサランス是为救人设计的机体而失去战意，无法向敌方进行攻击，气力－10，不过却仍可进行援护攻击。2回合希罗出现，以他与五飞战斗后可由希罗说得五飞，随后恶魔高达出现，タコ也为了救更多的人而开始对敌人进行攻击，气力＋10。フロスト兄弟任一机HP低下后两机退却。エニルHP低下退却。五飞会冲入恶魔高达阵中，他的能力不错，加上"集中"后，完全可应付杂兵。取胜后，大总统府夺还，与ナデシコ队合流。



第24话 怒りの火山岛基地



谜之敌人的手下ラリア找到暗之帝王，协助他们对抗タコヤキいっぱい。キャンベル国内发生政变，和平派取得了政权，女帝ジャネラ为夺回势力，与ミケ－ネ帝国联手，尽快击灭地球的军队。本话处于上下两股敌人的包围之中，第2回合豹马出场，ラリア也出现于地图下方。大海怪还是引到陆上较为好打，暗之大将军被击落后以本体出战。ラリア机体较强，且HP低下撤退。敌方全灭后暗之帝王逃走。宇宙，谜之敌人关注着タコ一行及エクサランス的动向，还得到量产型大魔神及假超电磁合体的设计图。



























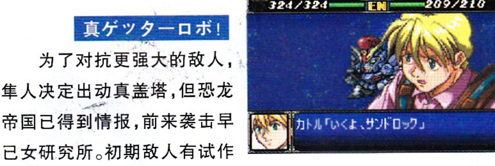
第25话 东方不败は二度死ね



宇宙，谜之敌人制作出了量产型大魔神及假超电磁合体，但东方不败却不知去向。在GEAR总部，多蒙得知东方不败在香港受到保护，急忙赶去香港。经过检查，东方不败的复活是由于他被殖入了DG细胞，现在他的身体已有70%被DG细胞所污染。东方不败还提到了ラリア等人的创造者－－－デュミナス！这令タコ3人惊异不已。这时ティス，ラリア和デズピニス同时出现，东方不败再次被恶魔高达控制。第2回合多蒙会换乘G高达，气力120以上发动"明镜止水"才能发挥真正实力，风云再起也会出现与其合体。第5回合左下方跳跃来木联的兵器。用多蒙打倒东方不败后，东被デズピニス带走。战斗后，ラ－ジ找到返回过去的方法，但却需要像上次爆炸那样大的能量来引发。



第26话 复活！！真ゲッターロボ！



为了对抗更强大的敌人，隼人决定出动真盖塔，但恐龙帝国已得到情报，前来袭击早乙女研究所。初期敌人有试作型盖塔和丧尸士兵。第3回合敌援军出现，将盖塔2重伤，号为救翔引发盖塔能量，使真盖塔复活。ラリア和デズピニス也会带东方不败与恶魔高达出现于研究所右上方，而恶魔高达更利用盖塔线不断进化。己方也于本回合赶到，要小心恶魔高达的远程攻击。以多蒙击破东方不败可将其救起，但东却失去意识。恐龙帝国方，帝王ゴ－ル复活，开始准备侵略地上。GEAR总部监测到南极大陆发生异常现象，帝王ゴ－ル将冰层汽化，大气层也会因之改变，美国GEAR分部也因ゴ－ル的攻击被摧毁。



第27话 切り拓け地球の未来



刚健太郎在从ボアザン星运往地底城的途中被木联夺走，ハイネル出动全部战力袭来，恐龙帝国的巨大圆盘也袭向星见町。第4回合我方行动时刚健一和九十九己方增援登场，原来健太郎受到了九十九的搭救。ハイネル被击坠后会驾驶ゴ－ドル出现，帝王ゴ－ル被击坠后变为巨大ゴ－ル。以真盖塔－1与其战斗并被打致重伤（红血），会发生事件，号最大限度引发出盖塔力量，真盖塔变身为神盖塔，一击将巨大ゴ－ル击破，从此真盖塔增加两招必杀技。如果之前救下了东方不败，会发生神盖塔以盖塔线净化DG细胞的事件，使东方不败恢复意识。



第28话 明日の舰长は君だ！



东方不败加入的话，会为他制作出新的尊者高达，ナデシコ也得到强化，并进行新舰长的选拔赛。メガノイド的变装名人ネンドル趁机劫持了琉璃和由莉卡，并变身为琉璃开走了ナデシコ。因3机将分身的误打误撞，琉璃和由莉卡得以脱身。明人要带琉璃到ナデシコ旁边待机才能将其夺回，同时左上方出现敌援军，己方泰坦3增援。凰牙被スバル带走，北斗也被擒。宇宙，月面基地遭到奇怪的高达以月光炮袭击，很可能是フロスト兄弟，而新吉恩军正在把卫星改造为卫星炮。本队照例分为两组，宇宙路线有电童，万丈，盖塔，超电磁，高达队和扑克同盟，其余同伴分到地上队。宇宙，北斗被控制精神，将电童认作敌人。
















GEAR 本部路线（选择此路线将获得ザンボット 3 的追加武器イオン炮）

第 29 话 A　北斗の叫び、银河の泪



得知 GEAR 支部被一人所毁，アルテア认定是 ZERO 所为。ZERO 是スバル（ガルファ皇帝的儿子，アルテア的弟弟）的养育者，也是个极端危险的家伙，如果北斗被他捉走的话，很可能被控制精神。这时，北斗驾驶凰牙前来向电童挑战。不要将北斗击落，以电童与其战斗后，北斗会被银河唤醒，可得到全改造状态的凰牙，但电童与凰牙 HP 为 10。事件后地图左上与右下出现ガイゾ－ク和机械帝国援军，若击落凰牙则机械帝国援军不会出现。



第 30 话 A　GEAR 坏 灭!



在 GEAR 总部，アルテア正在与众人谈论关于第 7 圣兽的事，突然 ZERO 前来袭击，被东方不败挡下，格纳库也遭到ティス的袭击。北斗与スバル战斗后，可用北斗将其说得，之后上方出现敌增援，我方东方不败也会登场，ラリア撤退，GEAR 总部发生爆炸，めぐみ和ラ－ジ也被ティス带走。敌方的ブッチャ－HP 低下会退却。战斗后，从 GEAR 总部地下浮起巨大物体，原来ベガ的宇宙船就藏在总部地下。めぐみ和ラ－ジ被带到デュミナス面前，デュミナス要求他们制作出时间机器。

第 31 话 A　ブッチャ－最期の日



在节节失利后，ガイゾ－ク解开了死之骑士们的封印，月神 3 的宿敌ブッチャ带领着死之骑士袭来。其实死之骑士并不很强，只是ブッチャ的地图兵器依然烦人，不要给他发射的机会。将ブッチャ等全灭后，地图左下角会出现ガイゾ－ク，ラリア和ティス作为援军，タコ为了不让惠子和胜平像他知道的历史那样死去，将时流引擎全开，气力＋10。ラリア和ティス HP 低下撤退。两队合流，タコ完成了エクサランス的最强装甲。地球方传来消息，正在准备与木联进行和谈。



宇宙路线（选择此路线将获得 GX DX 的追加武器 G ビッ，G ビットサテライトキャノン及ガロド专属补助驾驶员テファ）

第 29 话 B　月が见えた



宇宙中，卫星炮已改造完成，哈曼命令将目标锁定为星见町，要一举毁灭タコヤキいっぱい的根据地。本话敌方的卫星炮处于待发状态，一定要在 5 回合之内到达并将之破坏，但路上强敌无数，グレミ还有地图兵器，一定要小心前进。分别让ジュド和プル与プルツ发生战斗，但不要将其击落，打倒グレミ后，可用ジュド说得プルツ加入。己方任一机到达卫星后，时限取消，弗络斯特兄弟带领恶魔高达系机体出现于卫星下方，两兄弟有一机 HP 低下均会撤退。将敌人全灭后，弗罗斯特兄弟逃往月面，同时从月球飞来大批 G ビッド，一齐发射月光炮将卫星炮完全击毁。D. O. M. E 召唤着队中的 NEWTYPE 前往月球。另一方，哈曼也感到了 D. O. M. E 的召唤。



第 30 话 B　战士、再び...



所谓 D. O. M. E 是人类史上最初觉醒的 NEWTYPE，月面基地正处在他的控制之下，现在他可能已被做成了生体电脑。哈曼在得知 D. O. M. E 真相后，决定赶往月球将其制压。在赶往月面基地途中，我军受到月光炮的袭击，フロスト兄弟已在月面严阵以待。ジャミル与ランスロ－战斗后可再用ジャミル说得加入。敌方フロスト兄弟的合体月光炮射程远，威力也大，互相还有援护，利用“直击”先击坠一人较为轻松。デスピニス HP 低下撤退。初期敌军全灭后，哈曼带领强力援军登场，其中ザイデル HP 低下会逃跑。战斗后得知 GEAR 总部被毁，时流引擎也被夺走。



第 31 话 B　私の名はデュミナス...



来到月面基地后，发现其设施已有一半以上被 DG 细胞所污染，更有一台恶魔高达占据着基地。为保护基地，寻找 D. O. M. E，大家立即投入战斗。因恶魔高达已经与基地同化并不断增殖，在把基地上的恶魔高达击毁前，敌机少于 9 台时都会出现援军，可借机大赚一笔。将恶魔高达打倒后，デュミナス终于现身，将タコ击至重伤，还派ティス抢走了めぐみ和ラ－ジ。战斗胜利后，D. O. M. E 将未来托付给 NEWTYPE 们，GX 和 DX 得到 G ビッド后实力大增，全改造的合体月光炮更可达到 7600 的恐怖攻击力，テイフア也成为 DX 的副驾驶。两队合流后，主角完成エクサランス的最强装甲。



第 32 话 仆らが求めた战争だ



今次任务是保护莉莉娜与九十九去参加和谈，但木联方的草壁却在暗中策划阴谋，安排手下占领火星遗迹，并找来フロスト兄弟助阵。和谈中，草壁想拘束莉莉娜等人，还好有多蒙等人同行，才得以逃脱。初期敌人都是木联的机体，有光学防盾，但攻击力一般。敌军全灭后タコ驾驶エクサランス．ライトニング（选女主角得到エクサランス．エタ－ナル）出战，一招之下即击败了ティス，ティス 3 人退却。右上角会出现木联的援军。为了阻止草壁控制遗迹，タコヤキいっぱい向火星进发。



第 33 话 银河に消えた男



タコヤキいっぱい到达火星后立即开始搜索遗迹的位置，但却意外地救到了メガノイド的制造者源博士，从他那里得知ドン．ザウサ正在火星极冠的古代遗迹中研究玻色子跳跃。进入遗迹后，我军被掌握了玻色子技术的メガノイド包围，其中ベルトリ，エドウイン，ネンドル，ゼノイア和コロス被击坠后都会巨大化。击破巨大化的コロス后，メガノイド的头领ドン．ザウサ登场，他会在被打倒时自爆，但我方因基地的强力护盾而未受损伤，并取走遗迹的演算单元。























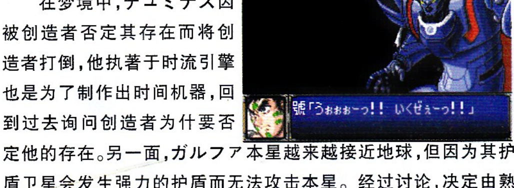
第 34 话 「ゲキガンガ－」を越えてゆけ!



ナデシコ会在开始时受到恶魔高达和デスピニス的攻击而行动不能，演算单元也被デスピニス抢走。敌军的郁金香可不停地传送来机体，因此每当敌机数量在 9 机以下时就会在郁金香附近出现援军，共有 5 次。我方任一机到达郁金香后敌援军将不再出现。ナデシコ因受创过重只得破弃在火星，好在ネルガル社已完成最新战舰ナデシコ C。宇宙中，ガルファ本星正在向地球接近。



第 35 话 岚の海



在梦境中，デュミナス因被创造者否定其存在而将创造者打倒，他执著于时流引擎也是为了制作出时间机器，回到过去询问创造者为什要否定他的存在。另一面，ガルファ本星越来越接近地球，但因为其护盾卫星会发生强力的护盾而无法攻击本星。经过讨论，决定由熟悉护盾卫星的スバル去关闭其系统，本队则要在备用系统启动前突入。本话的胜利条件是保护载着スバル的ベガ机到达护盾卫星。战斗中木联的元一郎加入。敌方的ゼロ无论击坠几次也会复活，但将其击坠 3 次后会有剧情发生，电童与凰牙得到第 7 圣兽－－－凤凰，每回合 EN 自动加满。ベガ到达护盾卫星后。电童，凰牙，ベガ和ゼロ脱离战场，デスピニス带领恶魔高达出现于左上。胜利后全军突入ガルファ本星。



第 36 话 アルクトアスの真实



在ガルファ本星，アルテア遇到了神官アルゴ，得知ガルファ皇帝也是被デュミナス所操纵。本话开始因偷袭作战失败，タコ与真盖塔被敌人所包围。第 2 回合，己方援军赶到。ゼロ被击坠后仍会复活，将其他敌人全部解决后，ゼロ会进行强化，但被电童以凤凰之力打破皇帝的封印，ガルファ皇帝出现于地图上方。因为ゼロ是皇帝的分身，一定要在同一回合将ガルファ皇帝和ゼロ击倒，不然他们仍可复活。打倒皇帝后，デュミナス出现，并要用时流引擎进行时间跳跃，但因为ラ－ジ在引擎上作了改动，デュミナス被卷入爆炸之中身受重伤，めぐみ和ラ－ジ趁机逃脱。

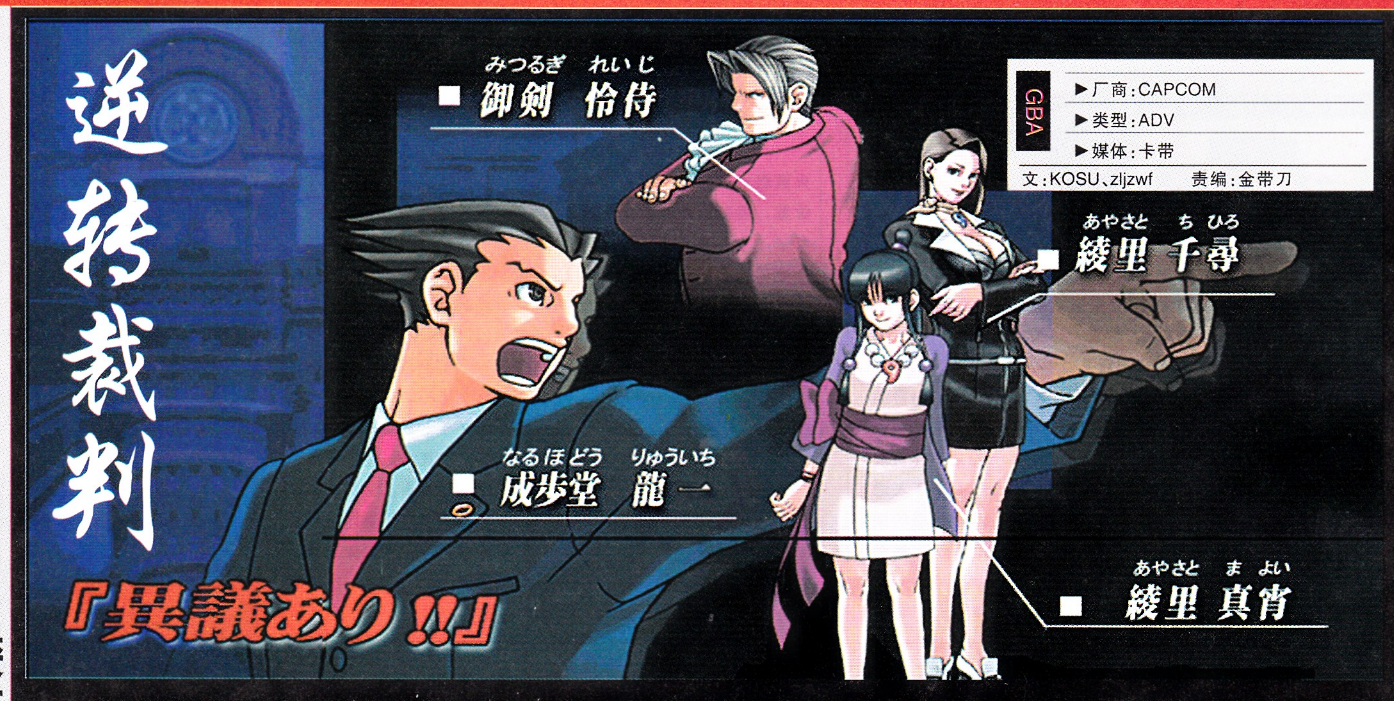


最终话 デュミナスの答え



终于到了最终的决战，デスピニス，ティス和ラリア 3 人以自己的灵魂为代价使デュミナス复活。本话比较棘手的问题就是 4 个 BOSS 都聚在一起，且相互之间都可以援护。在デスピニス 3 人未被击倒时，即使打倒デュミナス他也会复活，因此要先将那 3 人击坠，加“直击”可破坏他们的援护效果。3 人中任一人被击坠デュミナス都会使用气合，还会进行两次变身。但是在タコ等人的坚定信念与强大实力面前，这一切都是徒劳的。彻底打倒デュミナス后，我军全军撤退，タコ等人却冲进了爆炸的中心，利用爆炸的力量使时流引擎全开，回到由自己所开创的未来……





GBA
▶厂商:CAPCOM
▶类型:ADV
▶媒体:卡带
文:KOSU、zljzwf 责编:金带刀

以"逆转"的思维打破传统的思维定式,并运用到法庭辩论中。这就是CAPCOM的这款新型的法庭辩论AVG——逆转裁判。游戏者将扮演一位初登法律界的辩护律师,进行一系列的取证、推理。在法庭上与证人对峙,与犯人周旋,从各种证词中找出案件的关键所在。这是本游戏魅力的集中体现。她将带给你的是一种亲临公堂,以唇枪舌战和敏捷的思维判断能力一决胜负的奇妙体验!

第一话:最初的逆转

鲜血从一只沾满了鲜血的凶器——小型雕像上滴下,一只可怕的手正握着这雕像……

"……混蛋,为什么我会碰到这种事……"

"……我可不能被抓住……所以……一定要找个人嫁祸,可是找谁呢!"

"……对了,就找那家伙……"

男子的脑海中浮现出一个身影。

"如果嫁祸给他的话……"

8月3日上午9点47分,地方法院第二候客室中

主角成步堂龙一(ナルホド)和所长(チヒロ)寒暄几句。主角因为是第一次登上法庭,所以十分紧张。并表示这次的辩护,也是因为十分想帮助委托人。

这时传来一阵喧哗……

一个叫矢张(ヤハリ)的人哭闹着来到主角面前,他一心想死,因为失去了最心爱的女友。主角看到满脸是泪的他,难以想象这样软弱的人就是杀害自己女友的罪犯,但报纸上写着的确实是他的名字……



这次的事件非常简单:高级公寓的一个房间中,一名年轻女性被杀。被逮捕的是和她交往的不走运的男子——矢张政志,他是主角从小学时代开始的亲密朋友。主角非常了解他所以不相信他会是罪犯。主角要替他伸张正义的另外原因是——他欠了主角一大笔钱。

8月3日上午10点整,地方法院第二法庭

法官宣布审理开始,检察官アウチ(所谓检察官,就是想方设法也要让被告被判定有罪的人)表示准备完毕。主角(成步堂龙一,三个月前刚成为辩护人,今天是第一天上法庭)虽然也表示作为辩护人已经准备完毕,但脑子里却一片空白。法官看到主角如此进展很担心,所以先提一些简单的问题来看看主角是否真的准备好了。

法官:首先,请说出这次事件的被告人名字。

主角选择回答:矢张政志。

法官:下一个问题,现在审理的是杀人事件,请说出被害人的名字。

这时所长会在旁边提示主角,关于不清楚的事,可以按R键随时查看《法庭记录》来得到信息,然后可以按R键来切换查看证物和人物介绍两个大项。



主角选择回答:高日美佳。

法官又问:被害者的死因是什么?

主角选择回答:被不尖利的凶器所杀。完成回答后,法官宣布审理可以开始。

法官开始问话:检察官,我有问题想问你,正如成步堂所说,被害者是被钝物所杀,那钝物到底是什么样子的?

检察官:是一个"思想者"的摆设,就横放在死者的旁边。

证物的资料被记载到《法庭记录》中,所长提醒主角,这证物将是辩护的有利武器。接下来,法官宣布带证人上庭,但是检察官想先盘问被告人。这时所长会提醒主角应该仔细聆听,这是辩护的关键。只能祈祷被告人不要说些多余的话,从中可以找到反击的机会,检察官开始发问。

检察官:被告,你是否最近被死者甩了?

被告:什么!我们可是本世纪最合适的一对恋人,只是最近不打电话也不见面了而已。太小看我了!



检察官:我们通常把这种情况称作"被甩了",死者根本就是玩弄你,把你甩在一边,被害前一天也是刚从海外旅游回来。

被告:你说什么!胡说,我不信!!!

检察官:法官大人,这是死者的护照,死者在被害前一天,还在纽约。

检察官:死者虽然是模特但收入并不多。好象有很多给她小费的老头子,死者应该是以这种援助交际的形式来取得钱,并且去海外旅游的,被害者就是这样一个女人。现在请问被告,你认为死者是怎样一个人呢?

会出现选项,但无论主角选哪个,矢张都会说:混蛋,那臭女人竟敢耍我,我要宰了她!!!去天国问那臭女人吧!

检察官继续盘问:被告,事件发生当日,你去过死者房间吗?

但无论主角怎么提示矢张回答,检察官都会表示有证人目击被告从现场逃离。证人正是发现死者的人,他也是事发当日劝主角买他报纸的人——山野星雄。

证人被带上法庭要开始说证词了,这时主角应该仔细聆听证人的证词……

法官:那么现场的电话为什么不能用呢?

检察官:事发当日,公寓正好停电。

法官：但即使停电，电话还是可以使用的啊？

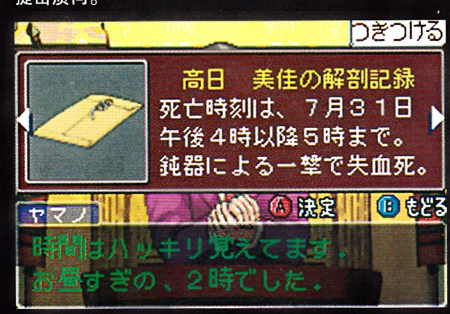
检察官：是的，但是因为那种电话是子母机，所以子机需要电而无法使用，现场的证人使用的就是那种电话的子机。法官大人，我们已经准备了停电记录。

接下来，就是作为主角的辩护人开始“寻问”了。所长告诉主角，所谓“寻问”就是找出证词中的疑点。如果作为被告的委托人是无辜的，那么证词中就一定有谎话存在。关键就是在证物上或证物和证词之间，一定会有不相符的地方。首先找出法庭记录和证词矛盾的地方，然后如果能找到矛盾的证物的话，就把证物摆在证人面前。（按R键列出证物后，按A键提出质疑）

辩护规则：证词可以用左键或右键进行一句句回放。如发现证词本身有问题，就按L键来提出质问。如果找出证物无法说明问题的话（按R键列出证物后，按A键提出质疑），就算失败。失败5次的话，就会失去法官的信任。

寻问开始，证词共10句，要找出其中矛盾的地方加以反击。

列出案件的证物，就很容易就找出其中的破绽了，那就是发现死者的时间和死亡报告中死者的死亡时间不符。在证词的第8句，按R键列出解剖记录再按A键提出质问。



在死者被发现的时间上，需要证人进一步的证词来说明，主角也可以从中找到更进一步的矛盾。

关于发现死者的时间，证人又做了6句证词。

证词完毕，主角可以再次开始寻问。

揭穿他后，法官再一次希望他提供正确的证词。

证人接着又做了关于听到报时的4句证词。

一系列的寻问后，法官会问主角，对于证人的证词是否还有问题想问。

主角选择回答：还有问题。然后质问道：这钟只有拿起那摆设仔细看，才能发现。但你没有进屋子，你又是怎么知道那是一个钟的？而且还看了时间？这不是天大的矛盾吗？

接着主角选择强制性断言：一定是因为你事发当日，进入了那房间。

主角开始追击：为什么你会知道那个摆设是钟呢？那一定是因为你当天进入了那间屋子。所以说，那天用时钟摆设打倒死者的人就是你！！！一定是因为当时正好那个钟响了，而且你听到了那钟声！山野君……你因为被惊吓了，所以那摆设就从手上滑了下来。而那时候的响声，给你留下了很深的印象，所以你只对时间记得如此的清楚。

证人山野：我当时……确实……听到了……不……是看到了……啊……真烦人，竟然对这些细小的事抓住不放。就是那家伙，我看见他了，处死他，把他处死……

检察官：法官大人，辩护人还没有拿出什么有力证据呢。

法官：辩护人，你为什么说证人听到的就是这个摆设中时钟的报时声呢？

主角：这是非常简单就能知道的事。



接着主角选择回答：试着让时钟报时。

主角试着让钟报时，众人听到的声音是9:25。但现在的时间却是11：25，那正好证明了山野听到的声音也是晚了2小时的钟，和这个摆设的时钟一模一样。

山野辩驳道：虽然这钟也晚了两小时，但是你又怎么知道这摆设在事发当时也是晚了2小时呢？……

就在主角无言以对，法官将要认定山野无罪的时候。所长开始鼓励主角，她希望主角可以作为辩护人采取“逆转”的思维方式：既然说“那时钟在事发当天是否晚了两个小时不能确定”，那么为什么那时钟会晚了2个小时呢？

果然还是所长经验丰富……

法官要求辩护人拿出能说明那个钟为什么会晚两小时的证据。

主角：就是那护照！死者那天从纽约刚回日本，而纽约和日本的时差是14小时。那也就是说，纽约凌晨2点的时候，日本正好是下午4点。死者在回国后，没有把时钟的时差调整过来！所以你听到的时间就差了两个小时。怎么样，山野……

山野终于承受不了主角的狂轰烂炸，终于崩溃了。他被逮捕，受到了法律的制裁。

法官：成步堂，你竟然那么直截了当，让我吃惊不小，竟然在那么短的时间里就让你的委托人解困，并让犯人显出原形。现在我就开始判决，被告人矢张政志，无罪！！！



法庭上下一片欢呼，这时法官宣布审理结束。

主角：叫做山野的男人，好象是趁家中无人，而去行窃的惯犯。一边卖报纸，一边以无人的家庭作为目标。那一天，矢张去拜访的时候，死者不在家，等他走了后，山野就潜入房中。正在行窃时，死者回家了，勃然大怒的山野就拿起身边的摆设……

8月3日下午2点32分，地方法院被告人第二候客室

矢张认为死去的美佳在玩弄他的感情，但主角却以美佳带着矢张制作的摆设一起去了纽约为证据，说明美佳还是想着矢张的。

所长：成步堂君，证物就是这样一种东西，从不同的角度看，它的意义是完全不同的。人也是这样，我们并不知道被告是有罪还是无罪。但是作为辩护人，我们需要做的就是相信他，相信委托人，就是相信自己。成步堂君……变的更强吧……自己坚信的东西，即使到最后也不能放弃。

主角因为此次的成功，终于成为了辩护人。

第一话完

第二话：逆转姐妹

9月5日上午9点27分 绫里法律事务所

电话铃声响起，原来是所长打给她妹妹的，拜托她在开庭以前保管一下证物——一个“思想者”的座钟。座钟现在不走了，因为把里面零件拿走了，取而代之的是放入了一份文件，那就是证物。约好晚上9点让她妹妹去事务所去拿。

9月5日晚上8点57分，绫里法律事务所

陌生人的声音：千寻小姐，把那文件交给我吧。

所长：这里没有你想要的。

陌生人：你说谎的水平好象不高啊，不就放在那里吗……藏着那份文件的“思想者”。

所长：为什么你会知道！

陌生人：哈哈哈，难道你不知道吗？收集情报就是我的工作。

所长：我太大意了。

陌生人：很抱歉，有一件事要和你约定，那就是……要你永远的沉默……

9月5日晚上9点零8分，绫里法律事务所

主角来到事务所找所长，但是觉得不对劲，而且闻到了血腥味。

使用移动指令进入所长室，看到了惊人的一幕，一个女孩正扶着奄奄一息的所长靠在墙上。



此时女孩晕倒，将其安置到休息室。回来看所长，身上只有微热，已经差不多要……

发现所长身边是横卧着的凶器——“思想者”的雕像，地上都是玻璃碎片，还看到所长身旁有张纸片。上面用血写着——マヨイ。

然后到房间右侧调查电话时，这时突然窗外有人大叫……原来对面旅馆有个女子正拿着电话话筒看着这里。

回到事务所发现女孩已经醒了，原来她叫真宵。主角突然想起那张收据上用血写的字。这时主角选择“对话”可以了解到女孩是所长的妹妹。当主角拿出证物——领收书（收据）给她看时，她吓了一跳。这时警车声响起，原来是刚才那位女子报的警。刑警发现收据后逮捕了真宵。

在拘留所探望室，主角表示愿意担任她的辩护人。与真宵交谈后得知她是正在学习的灵媒者（以灵力作为媒体来和灵魂进行交流）。接着问起当日的情况，她想给主角听她手机里的通话录音，却发现，手机被刑警没收了。这时真宵表示有事拜托主角，给了一个辩护人地址。主角同意去找那个辩护师，来到星影律师事务所，却发现没人。

回到拘留所从真宵处知道了绫里家族的事：父亲在她们年幼时就去世了，母亲也下落不明，绫里家族的女子都有很强的灵力。15年前，因为一个男人，她们的母亲“破灭”了，也就是消失了。几年后，她姐姐说要当辩护律师，就下山去了，那以后真宵就一直一个人住

着。然后主角就关于她母亲"破灭"的事询问了一下。原来在15年前,有一起让社会恐慌的杀人事件,警方无论如何都要找出凶手,所以就拜托她们的母亲用灵力和死者对话找出凶手,结果那个罪犯被逮捕了。但是因为她们母亲的一句话,那个凶手无罪释放了,然后有个男人把这作为独家新闻,就作假调动媒体陷害她们的母亲。结果成为了全日本的笑柄,从姐姐那里得知,那个男人叫做コナカ。

在绫里法律事务所碰到了那个刑警,得知他叫糸锯圭介。经过交谈可以得到所长的解剖记录,并了解到检察局将会派称作"御剑检事"的ミツルギ作为检察官,听说他为了取胜而不择手段。给刑警看证物了——真宵のメモ。然后会有选项,是否要告诉刑警想拿回手机的实情。但无论选哪个,主角都会编个谎话来隐瞒,然后得到真宵的携带电话。



此时与刑警交谈会得知证人叫松竹梅世,还在那家旅馆里面。现在可以到板东ホテル调查,那个女证人离开后,当调查了房间里半开着的抽屉时,她突然前来阻止,难道那里面放着什么重要的东西吗……盘问了半天,也没套出什么来。

再次来到星影事务所,发现辩护师星影回来了。但当主角说明来意时,他却拒绝了,借故事务繁忙。然后又问了那幅墙上的画,那是他十分看中的画。回到拘留所,主角告诉真宵那个辩护师拒绝了她的委托,然后就决定替她辩护了。

但还有个疑问,那旅店里的女子的抽屉中到底有什么?所以就赶到旅馆,正好碰上那女子在洗澡,趁此机会正好调查一下屋子。并且有个服务员让主角转告



那个女子,コナカルチャー股份公司叫小中的打给她电话过。

主角觉得这名字耳熟,突然想起这名字是真宵提到的让她母亲"破灭"的那个男人……于是开始调查,在抽屉中竟然发现了窃听器。记录之后,就要开庭了……

9月7日上午10点,地方法院第一法庭

第一证人——刑警糸锯圭介上庭,以一张图片的形式进行事件现场的说明:死者倒在窗口处,因被钝器所击流血过多致死。凶器"思想者"的摆设就横倒在一旁。那凶器的重量即使女子也是可以利用的。

摆设被送到法官那里,那张图片被登录法庭记录。刑警表示当时立刻逮捕真宵是有足够证据的,所以法官提出让刑警开始关于逮捕理由的证言。

证言结束后从真宵那里会扔来纸条提醒主角无论如何都要拿出气势,让证人有所动摇。

寻问开始了,主角以第5句证言提出了质疑。

主角:你为什么会立刻逮捕真宵?

刑警:因为那是目击证人说的。

主角:你刚才是否说,因为有了铁证如山的证据,所以逮捕了被告人吧。

刑警:嗯,我是那么说的。是我吗……

检察官和法官都表示刑警确实说了。

主角:可疑放荡的女人证词,怎么能算铁证呢!

刑警:什么!梅世并不放荡,而且也不可疑。那个……虽然有点放荡……

法官表示刑警的证词有问题,所以想让他再次开始证言。

刑警再次作出证言,作完后法庭上下一片喧哗。

再次寻问开始,以解剖记录来质问第6句。一番争辩后,从检察官那里得到了新的解剖记录,然后就带上第二证人——目击报警证人梅世。检察官开始盘问这女子。她回答当事件发生的9月5日晚上,她在旅馆。她说是那天下午办理的住宿手续。那间房正好对着事务所。然后她也作出了一番证言。

主角以第3句证言提出了质疑,在梅世目击的凶手是否真宵上出了问题,所以法官再次要求她进行证言提供。



在梅世再次提供证言后,主角还是抓住老问题——光看外表是无法知道那是一个时钟的。

梅世:因为,我听到了那时钟报时了。

检察官:旅店离事务所很近,能听见也不奇怪。

然后主角选择回答:时钟应该不会响的

再选择说明原因:里面没有机械装置

法官立刻调查时钟,证实了那里面确实是空的。但是检察官表示,还不知道里面的机械装置是否在事发以前就已经没有了。所以法官要主角证明这一点——机械装置是何时被拿走的?

主角拿出了真宵的手机,从对话中证明了这一点。但是梅世又说,因为在外面也看到过同样的时钟摆设。主角以"思想者"的时钟作为证据,表明这是他朋友亲手制作的,在商店里是看不到的。

这时梅世发怒了。法官让主角来说明一下为什么她会知道那是时钟。

主角选择回答:因为她听到了情报。

法官需要主角提供进一步的证据,主角就以发现的窃听器作为证据揭发女证人在窃听事务所的电话。但是检察官反对主角的说法,要让主角拿出可以证明"通过窃听就可以知道凶器是时钟"的证据。主角拿出了真宵的手机证明了这一点。梅世恼羞成怒,这时主角瞅准机会开始反击。

是你干的吧?为什么要窃听?

但是梅世称当时因为有服务生为她服务,所以可以证明她不在现场,和事件无关。

主角选择盘问服务生,但检察官表示反对:如果要盘问,就要答应一个条件。那就是,服务生的回答如果可以证明梅世在场的话,那么主角要承认被告有罪,不能再进行辩护。主角只能答应。

服务生作为证人上庭,也作出证言。

起初主角并没有找到什么破绽。当法官正要宣布证人可以离开时,主角要求提出最后一个问题。

这几个选择分别是从不同角度来拆穿服务生,使他只能老实交代真相。原来是检察官不让他把这些说出来的。办理住宿手续的是2人——梅世和另一个男人,而且在9点送咖啡去客房的时候,并没有看到那个男子。

主角指出:罪犯不是真宵,而应该是和梅世一起的男人。因为检察官隐瞒了那个男子的存在,所以法官宣布休庭,等进一步调查后,再开庭。

在等候室,主角和真宵交谈了一下后,打算继续寻找线索。

拘留所会面室,主角找梅世谈话,但从她口中没有得到任何信息。去星影法律事务所,发现墙上的画不见了。看到了桌上的照片,但是只能拿其中一张作为法庭记录。

在旅馆给服务生看"DL6号事件·资料2"得到ボーイの宣誓书。回到拘留所在梅世面前拿出DL6号事件资料2及ボーイの宣誓书,用连哄带劝的方法得知照片上的男人是那天和梅世一同住宿的。他是信息处理公司的老板小中,以贩卖情报来赚钱的"专家"。来到コナカルチャー和小中交谈了一番。发现他房间里的那幅画就是星影的那幅,还知道了梅世是他的秘书。但是他对事发当天夜晚的事闭口不谈,声称警察局和检察院都是他说了算。在和小中的(絵のこと)对话中、选(いい絵ですね)以外的选项。

现在去星影法律事务所可以碰到星影。虽然一开始他还是不想说,可当主角提及那幅画时,他觉得只能全盘托出了。原来,小中一直在干威胁别人的营生,他的公司就在寻找人们的把柄。星影这15年里一直付给他钱,就是因为《DL6号事件》。他之所以没有接受真宵的辩护委托,果然是因为受到了小中的胁迫。星影告诉主角要逮捕小中是绝对不可能的,因为他掌握了法官、律师、检察院长、警察乃至政治家等司法部门要员们的把柄,可以随便操纵他们。

主角还了解了《DL6号事件》的真相——15年前,星影接受了一个灵媒师的委托,就是所长的母亲。她接受了警察的委托,想利用灵媒来进入杀人事件被害者,但失败了。因此她被警察指控欺诈。但是那事件至今没有解决。星影受到胁迫,是因为这事件的最大秘密——警察拜托灵媒师,这是绝对不能泄露的,但星影却让小中知道了。最后星影对主角说:好吧,你执意要和他斗,就去绫里事务所好好调查一下吧。因为千寻所长一直在追查小中,所以一定会留下某些记录的。

因此,主角立刻赶到律师事务所。调查文件架,发现三个文件。一一阅读后,发现有一页不知被谁拿走了。最后得到了"新闻记事"作为法庭记录。然后把这个拿给小中看,小中竟然打电话给检察院长,说要告发主角是杀死绫里所长的罪犯,而且他要作为目击证人出庭,并叫来了刑警立刻逮捕了主角。

9月8日下午3点37分,拘留所会面室

主角碰到了已经被释放的真宵。主角希望她明天能来参加审理,真正的犯人要作为目击证人出现,主角和他的真正较量即将开始……

9月9日上午9点52分,地方法院被告人第一等候室

这里碰到了检察官御剑,他告诉主角,检察院院长

叫他无论如何都要让证人的说法成立，而且法官也会站在他们那一边。

9月9日上午10点，地方法院第一法庭

开庭后主角将为自己辩护。小中出庭作出证言。



在寻问开始时要注意一下手头的法庭记录，最好把新老法庭记录都翻一翻。质问第8句证词，再用梅世の证言书找出小中新证言中的破绽。

主角：梅世明明说是看到被害人向右逃跑，但是你说向左。如果照你所说，被害人逃跑的方向根本就是死路一条。你又如何解释！

小中：奇怪啊，我明明看到是往左逃的啊……

真宵：辩护人先生，他好象也不像在说谎啊。

法官：你对梅世和小中的说法，有什么看法？

主角选择回答：二人都说得对。

主角：小中和梅世都没有说错，因为……小中的目击现场不是在旅馆，而是在绫里律师事务所！

法庭内一片喧哗，主角将情况进行详细说明。但是小中想抵赖，而且又有法官和检察官支持他，只能让他再一次进行证言。

当小中关于向左逃跑的证言作完后，寻问开始。主角以解剖报告指出被害人只受到一下打击。当要小中对此作出解释时，检察官和法官想阻止主角继续寻问。但法庭上下都极力站在主角一边，要求继续审问小中，法官只能让主角继续盘问。

小中再次作出了证言后，主角问他听到了什么的响声，他说是立式台灯。主角认为他不是听到，而是看到。所以小中更正了证言：向窗外看去，看到立式台灯滚在地上。然后主角拿出台灯的碎片，对这句继续发问并指出台灯不可能滚在地上，而是已经破损了。

主角：即使你看到了碎片，你不可能知道那就是立式台灯。那么，你到底是在什么时候看见那立式台灯的呢？快回答！

小中：那，那还用问？当然是……倒……倒下前看到的。

主角：那就是说，你是在被害人受袭击前看到的立式台灯吧？

小中：对！那样……就没问题了吧？

主角：有很大的问题！小中，你说的是那样的吧：在杀人时间引起前，从旅店的窗口处看到了立式台灯。

小中：YES！就是那样！

主角：那不可能！立式台灯根本就不可能看见！

主角拿出法庭记录中的上面图。

主角：从旅馆能看到事务所的，只是这样一片区域，但是却无法看到立式台灯。所以，小中！如果你在板东旅馆的话，那么那灯是不可能看见的！然后，倒下的灯，你也是看不见的。因为那粉碎的玻璃，怎么看都不会知道那是灯的碎片。那么，你到底是什么时候看到的那灯呢！只有在那灯倒下的瞬间！能看见的地方，只有绫里法律事务所。也就是说，犯罪的瞬间，你就在杀人现场！

就在小中几乎崩溃，就要认罪的时候，检察官却横插一脚。

检察官：等一下，小中，我看你还是认罪吧，把放窃听器的事，都说出来吧。各位，小中头脑有些混乱，所以由我来解释一下。其实是他进入事务所放窃听器的，所以才看到了那灯的。

所以，只有让小中再一次进行证言。

寻问开始后主角找不到任何破绽。就在这时，他仿佛看到了千寻所长，原来是所长借助真宵的灵力在和主角对话。她告诉主角，那张收据就是决胜的关键，那一定是小中写的字。她叫主角看那张收据的背面。原来是一张10万日元的那个立式台灯的收据，而且是9月4日买的，正好是事件发生的前一天。而小中说他看见那盏灯却是在事件发生前的一个星期里，那时候根本还没有那灯！

9月9日下午1点16分，地方法院第一法庭

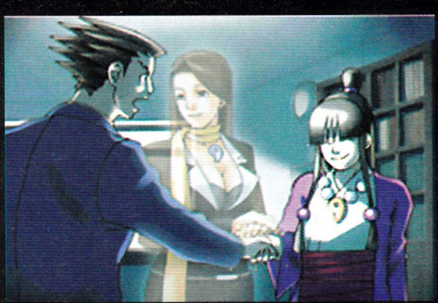
再次开庭。原来先前主角晕过去了，所以暂时休庭。现在寻问开始。

主角就拿出那张收据，指出小中的破绽。就在法官也在事实面前只能执行公正的时候，那位检察官又横插一脚，想要改日再审判。所以法官也就同意了延期到第二天。

就在这时，所长通过真宵，给了主角一张记录。主角把这给法官阅读，听到的都是些熟悉的名字，这些都是政界、经济界的名人。小中听到大吃一惊，这时所长又通过真宵对小中说：如果你不认罪，我就把这张表交给新闻媒介。小中果然吃这一套，立刻把什么都招了，法官立刻宣判主角无罪释放！

在等候室中，见到了通过真宵身体的千寻，她让主角今晚9点来事务所。晚上主角来到事务所，听到的是所长的声音，这时突然真宵出现。原来一直都是她在扮演着所长，并非什么灵力。她交给主角一张所长写的纸条，就是让主角接管事务所，成立"成步堂律师事务所"……真宵也会协助主角的，他们互相握手。

就在这时，主角真的听到了所长的声音：加油啊，成步堂君，我会一直看着你，支持你的。



真宵：成步堂君，快走啊。

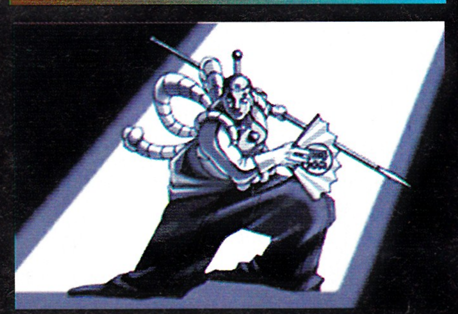
主角：去哪里？

真宵：当然是去吃拉面啊。这附近有一家很不错啊，快走吧！

主角：知道啦，知道啦！

第二话完

第三话：逆转のトノサマン



某天，从新闻中得知，《大江户トノサマン》的主角荷星三郎涉嫌杀害演员而被逮捕，被害者是扮演怪人的衣装武志。这时真宵的手机响了起来，原来是那位扮演诸侯的荷星找事务所。

来到拘留室见荷星，询问后得知：原来那天他们在英都摄影所集合，从早上10点开始动作排练一直到傍晚5点。但在集合时，发现扮演怪人的衣装在舞台附近倒下，胸口被诸侯的长矛刺穿。接着又了解到那天荷星是9点去到拍摄场地，一直排练到下午5点，吃过午饭后，他在休息室睡午觉。但醒来时，已经超过了集合时间的5点，赶到混乱的现场时，衣装已经倒下了……

在摄影所正门前碰到老太太门卫，她要主角拿出委托的证据才让进去调查。先到拘留所找荷星得到三郎的委托书，再回到摄影所把委托书交给老太太，得到摄影棚的俯视图。在第1スタジオ（第一舞台）碰到上次事件的刑警，得到武志的解剖记录：死亡时间是15日的下午2点30分，用枪状的凶器刺穿胸部。

到乐屋（休息室）调查地上的包得到磁卡，再去第一舞台调查画面右侧的门和摄像机，和女工作人员聊聊天。回到正门前调查电脑选ST1－307，得到荷星（?）照片，背面写着"10月15日下午2点……第二人"。

10月18日上午10点，地方法院第四法庭

首先刑警作为证人上庭，摆出摄影棚的俯视图表示地理位置是关键。事发当天，那里只有被害者、被告，还有主角碰到的女工作人员三人。下午1点门房老太太开始值班，一直到五点才发现死者。推定死亡时间是2点30分。然后法官会拿来凶器，作为法庭记录被登录。然后宣布老太太上庭作出证言。

寻问开始，主角拿出那张照片反驳老太太。

主角：你口口声声说你看到的是荷星，难道就是这张照片上的诸侯吗？

老太太：当然就是这照片啊。

主角：这照片只是诸侯，而荷星本人只是扮演而已，他不是诸侯。

果然法官需要老太太再次进行关于照片上的男子就是荷星的证言，老太太就再次作出证言。

寻问开始，当主角寻问损坏的道具时，老太太说连那枪状的凶器都损坏了，后来她用胶带弄好了。主角认为这一点很重要，所以就把这存为法庭记录。这时法官提及了死亡现场的衣服包裹，但是检察官说还没有找到，并且想蒙混过关。这时候主角不能不管，立刻提出申辩。

所以法官只能让证人继续作出证言。

主角拿出那张照片，开始发问。

主角：这照片是在那里门口架设的监视相机拍摄的吧？

老太太：是啊。

主角：只要有人通过，这相机都会拍摄下来的吧？

老太太：你好象很了解啊。

主角：拍摄后的照片，都存储在门房的电脑中吧？

老太太：你是否我们内部人员啊？太了解了。

主角：这照片就是那电脑打印出来的，在背面分明写着《10月15日下午2点 第二人》。

老太太：那就是下午2点拍摄的照片。

主角：我知道。问题是"第二人"的部分。

老太太："第二人"……

主角：电脑中的照片，只有这一张。所以……这照片上没有写着《第一人》不是很奇怪吗？

法庭上下一片喧哗。

主角：这就可以证明当时有两个人通过那里去舞台。但是照片只剩下一张，消除了那张照片的数据的人……不正是你老太太吗！

老太太：我不管，反正那天我只看到了荷星一人。

法官和法庭上下都要老太太对此做一个说明，所以她只能再次进行证言。

主角就抓住最后一句证言发问，老太太承认有个小学二、三年级的影迷，从排水口的网那里钻了进来。所以法官宣布休庭讨论此事。

再次开庭时，主角表示还有其他人有犯罪的可能，选择回答老太太。

主角：就是那个老太太，他作为值班人员，有可能离开岗位去舞台。

法官：那为什么要偷那件戏服呢？

主角：很简单！因为那样才能装扮成诸侯的样子在摄影机前蒙混过关。

然后主角继续选择：追い打ちをかける（追击不放），向老太太发问。



此时老太太竟然把嫌疑对象都推在了那个小学生身上。但主角拿出照片，说明那凶器因为被照片上的人拿着，那小学生是不可能得到凶器的。因此法官宣布改日审理，但老太太突然说还有难以启齿的事没有说。又再次让老太太作出证言。原来那天上午监督在看大家排练，下午和制作人在第二舞台开会。老太太收了他们小费，他们让她别说出去。还有个关键人物在场，是电视台的エラ。所以改日再审理，需要进一步调查。

先到拘留所找荷星，再到工作区打开被堵上的排水口，去乐屋调查桌子上的饮料，发现都过期了。在正门前向女工作人员了解情况后，在第二舞台前听见房间里有特殊声音。再返回乐屋碰到了监督，了解制作人姬神的事。到正门前的スタッフエリア（职员区域），碰到小孩大泷九太并得到了安眠药。乘老太太在抓孩子之机，调查电脑得到钥匙。到第二舞台前调查房子的门，进入房间内碰到制作人姬神。她不肯回答任何事，却说要看剧本。她还要主角转交东西给监督，得到“姬神のメモ”。到乐屋把“姬神のメモ”给监督看。到第一舞台内调查椅子，发现“台本”。把台本交给姬神，并得知当天在道口有个报时的雕像在2点15分倒下堵住了路，畅通时已经是4点了。在事务所得到提示，去摄影棚找那小孩。在正门前把カードキー（钥匙）给老太太看，得到トノサマンのカード。到乐屋把トノサマンのカード给九太看，他说想要レアカード。在コテージ里把トノサマンのカード给女孩，换得レアカード。再去乐屋把レアカード给九太，交谈后得到“荣光の足迹”。

第二天再次开庭，监督先作出证言。经过盘问后，发现他休息过而且吃了东西。监督只得再次作出证言。寻问开始，当问到主角是否认为在那开会房间里的人去过第一舞台时，主角选择：もちろん主张する。但检察官提出雕像堵住路的事，所以主角很不利。

息后，小孩九太出庭，得到他的照相机作为法庭记录。九太作出证言后，主角就拿出照相机来指出他第9句的错误。九太只好再次作出证言，主角抓住他第4句不放，然后选もっとゆさぶる来追击。

主角：九太，你最开始说的是“我的眼睛一刻都没有离开过打斗现场”。那为什么最为关键的杀人场面会没看到呢？

然后法官会问为什么九太没有看见高潮部分，主角选择“证据品を提示”并拿出相机。

主角：这相机是最近才买的吧，你对它的操作并没有熟练掌握。所以高潮的时候你在看相机，因为你想把那个拍摄下来！

九太再次作出证言，主角抓住第5句，然后选“キツくゆさぶる”来追问他是否真的没有拍下来。所以他改口说虽然拍了，但是数据消失了。主角就对这一句话，以“荣光の足迹”来驳回他。因为他说过把所有的诸侯胜利场面都拍摄下来了。当主角被问到为什么少年把那数据消除了，选择回答：トノサマンは胜たなかった（因为诸侯根本就没有胜利）。

主角：九太，真相是诸侯被打倒了吧？你说他不会输，那些只是故事的台词而已。你先是骗人说没有拍下，然后又说把好不容易拍到的照片给删除了。因为对你来说，诸侯是绝对不会输的。但是，九太，你却目击到了你最不想看到的一幕，那就是诸侯战败了的场面。九太，你不得不承认，你说的“看到了诸侯胜利了”那都是谎言！



主角：我们都犯了一个大错误，那就是——选择回答：被害者はトノサマンだった（被害者是诸侯），而且诸侯就是衣袋武志！

然后九太交出一张唯一没有消除的照片。主角指出了照片上的门柱上面的“2”，这说明不是第一舞台。然后选择地图上的第二舞台，关键问题选择：“道がふさがっていた”。被害人在道路堵住以前去过第二舞台。而监督的证词说因为堵住而无法通行，但恰恰相反。

罪犯就在当时开会的人中间，不管怎么说行凶是在第二舞台，而吃牛排的地方就是杀人现场。老太太看到的是衣袋，之所以衣袋要偷荷星戏服的原因就是想去第二舞台。为了证明这点，选择回答：证处はある，并且拿出安眠药的小瓶子作为证据，那天荷星一直睡觉的理由就是因为这个。然后又以ビンの指纹を调べる（调查瓶上的指纹）来说明这是衣袋做的。然后就休庭，等第二天再开庭。

现在又要开始侦察工作了。

在第二舞台前碰到了姬神，又在スタッフエリア的刑警那里得到ステーキの皿和睡眠药の小ビン作为法庭记录。到乐屋听到了衣袋有把柄在姬神手里的说法。在“摄影所の方针”的对话中，把“荣光の足迹”给女孩看。女孩就会告诉主角，详细情况老太太清楚。在正门前“5年前の事故”的对话中选择：“证据はある”，把睡眠药の小ビン和ステーキの皿给她看。原来5年前衣袋因为事故害死了人，这事被记者拍了照，结果是姬神利用暴力集团来平息了这事。然后得到了“5年前事故の写真”作为法庭记录。返回第二舞台把这照片给姬神看，姬神竟然要暴力集团抢主角的那张照片。这时刑警赶到解围……

法庭审理最终日，姬神上庭作出证言。

主角抓住第6句，把ステーキの皿拿出来指出：里面什么都没有，而吃过的牛排应该剩下骨头，所以她并没有吃（ステーキは食べなかった），因为她和诸候在一起（トノサマンに会っていた）。主角还认为凶器很重，她不可能使用凶器（わからない），指出凶器并不是枪，然后拿出トノサマン・スピアー进行说明。在主角进行杀害过程的说明（もちろんできる），拿出“5年前事故の写真”作为参照。从照片上被铁栅栏刺穿胸部的人来看，5年前同样的情况现在再次发生了。



主角：当时姬神正好要出来吃牛排，但是碰到了衣袋，边说着5年前事故的事，然后把他推倒在那铁栅栏上。5年前，衣袋自己也是那样做的。所以现在他自己也那样被结束生命。

然后主角说明她有其他办法（他の方法があった）在15分钟内移动尸体。然后就拿出法庭记录的ライトバン来解释。

主角：你刚才说过，你很累，让监督开车送你去，所以你是用面包车把尸体运送过去的。而且……你们偷了荷星的戏服，并把他包在了尸体的身上！

然后主角指出监督确实是协同犯罪（もちろん共犯）。但是姬神要主角拿出证据，主角也没办法，只能让她再次证言（もう一度证言を）。但她不同意。就在这时，检察官帮了主角，要她对于发现尸体后的举动进行证言。

开始寻问后，主角仔细寻问每一句话。都选择：もっとゆさぶってみる。

当问到为什么没有带着剧本和记录，本来就是为了排练的。她解释说，因为知道有杀人事件，所以就没想要彩排了。这时检察官帮了主角，提出：难道你出门前就已经知道有杀人事件了吗？所以她只能修改证言：因为受了伤的衣袋无法进行动作场面，所以我才没有带去剧本和记录。主角就抓住这一条，拿出照片。

主角：明明受伤的是荷星，你为何说是衣袋？从照片上可看出，那是装成荷星的样子，为了蒙蔽摄影机。

姬神：我不知道，我是听监督说的。

主角：但是监督并没有参加上午的排练，也就是说，他根本就不知道荷星受伤的事。而是看到了受伤样子的衣袋（足引きずった衣袋を见た），所以你误认为衣袋受了伤！

但她还不承认，所以主角选择：可以证明动机（もちろんできる），然后拿出“5年前の事故の写真”。然后主角表示她没有杀人动机（动机などない）。

主角：她并没有要杀衣袋，只是把要来袭击她的衣袋推了下去！衣袋用安眠药让荷星睡觉，偷了戏服，蒙混过老太太，走向一直在不断利用自己的姬神。

最终姬神不得不承认那就是事实的真相，所以荷星无罪释放。

主角又打赢了艰难的一仗。

第三话完

第四话　逆转、然后再见

一个圣诞夜平静的湖面上，发生了惊人的一幕：两声枪响，一起凶杀案发生了。

事务所中大家正在谈话，这时电视报道葫芦湖（ひょうたん湖）有人目击到迷之怪兽。又报道那里有杀人事件发生，被逮捕的嫌疑犯竟然是检察官御剑。



主角赶往留置所，在那里见到御剑。虽然御剑拿出弁护士バッジ，但不肯委托主角辩护。在ひょうたん湖公园和刑警交谈，在公园・广场上调查长凳，选择“もらっておく”得到圣诞节用的烟花クラッカー。去ひょうたん森调查相机后点燃烟火，会出现一女子大泽木ナツミ。把弁护士バッジ给她看，交谈后得知她是研究员，来这里已经三天，是来拍摄流星的。得到照相机ナツミのカメラ后，再把相机给她看。

前往警察署・刑事课可得到解剖记录。回到事务所后，真宵想起了刚才照片那个人就是以前事务所的辩护律师。再前往星影法律事务所，但那里空无一人。在ひょうたん森见到研究员，得到湖の写真。去公园・广场碰到矢张（他和主角都是御剑的小学同学），了解了湖中怪物的事，得到ヒョッシーの记事。先到警察署内・刑事课，再去星影法律事务所。把死者の解剖记录给星影看，得知死者叫生仓雪夫，曾辩护过“DL6 号事件”。原来“DL6 号事件”的被害者就是御剑的父亲。得到绫里舞子の写真。去留置所把绫里舞子の写真给御剑看，得知被害人为“DL6 号事件”的嫌疑犯辩护成功。那是 15 年前的 12 月 28 日发生的，在法律时效之上，还有三天时间罪犯就可以逃脱法律制裁了。再把湖の写真给他看，御剑终于答应请主角为他辩护。主角选择：引き受ける，得到了御剑怜侍の依赖状（委托辩护书）。去警察署内・刑事课将御剑怜侍の依赖状交给一位刑警。

12 月 26 日上午 9 点 44 分，地方法院

检察官是 40 年来从没失败过的狩魔豪。他是御剑的师傅，是一个比御剑险恶十倍而且为了判被告有罪而使用任何手段的人。

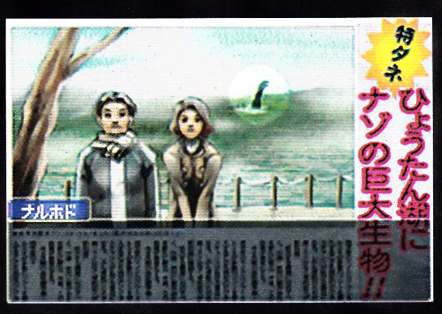
开庭后首先是刑警的事件说明：圣诞夜的深夜零点刚过，湖中小船上有两个男子。在零点 10 分，一个去野餐的女性目击到这些。在两声枪响后，小船，逃向租船的小屋，得到俯视图。

豪在法庭上极其嚣张，但法官也拿他没办法。

刑警先作出证言，主角抓住证言的第 5 句寻问。刑警说尸体上发现了一发子弹，得到子弹作为记录。再抓住第 6 句寻问，刑警补充证言后，主角对新证言进行盘问，得知那枪上有御剑的右手指纹。得到手枪作为法庭记录，而且线条痕也和枪吻合（线条痕就是开枪时候因磨擦而产生的纹理）。

现在法庭几乎由豪控制，他宣布休息十分钟，然后带新证人。证人大泽木ナツミ上庭作出证言。开始寻问后，主角对每一句话都不放过。但深入盘问（もっとゆさぶってみる）都被豪阻拦。这时真宵挺身而出，寻问大泽木。但豪以侮辱法庭罪欲使主角退庭，最后迫使真宵退庭。他问主角是否有矛盾的地方，主角当然选择有（それは违う）。因为一句关键性的话并没有在证言中出现，所以再次让大泽木补充证言。主角拿出湖の写真，指出高级相机都无法看清的脸，她应是无法认出是谁的。

大泽木只好再作证言，但主角抓住第三句，指出观察流星应该用天文望远镜，而非双筒望远镜，进而对照相机提出疑问（追求する）。大泽木补充道：那个照相机是为了拍摄流星而准备的设备。主角拿出照相机（ナツミのカメラ）指出：如果是拍摄流星，那么照相机应该朝天上，而她却拍摄到了湖上的情况。然后选择：证据品を见せる。拿出ヒョッシーの记事并表示有证据（证据はある）可以说明，接着拿出照相机（ナツミのカメラ），指出这是以破裂音作为反应的设备，拍到这照片是因为枪声。



无言以对的大泽木只有从头作出证言，抓住她第 7 句开始寻问。然后拿出ヒョッシーの记事，指出她在听到声音后，先寻找的是ヒョッシー而不是船，因为只看一条船的话是用不着双筒望远镜的。主角随后要求看扩大了的照片（扩大写真を提出させる），得到了湖の写真。随后对照片提出异议（扩大写真に异议）并指出照片上开枪者的手的部分有问题。于是就拿出那枪ピストル，说明枪上的指纹是御剑的右手指纹，而照片上的人是左手拿枪射击。这时主角提出被害人是自杀，但豪提出子弹是 1 米以上的距离射来的，得到解剖记录。这时法官宣布休庭，明天再开庭。得到ナツミの证言书作为法庭记录，然后就开始调查工作。

在ひょうたん森碰到了刑警，再去留置所迎接真宵出拘留所。公园前会碰到大泽木，她的情报要主角以湖中怪物的情报作为交换。警察署的刑警会与主角一同调查湖中怪物，主角在新武器中选择：金属探知机。在公园・广场会碰到矢张，然后直接去贷しボート屋，金属探测器找到了氧气瓶ボンベ，拴已经没了，但瓶上面有彩旗。与矢张谈论他身后的充气玩偶，然后把氧气瓶给他看，因为主角看到他身后也有那样的彩旗，然后问他那个玩偶是用什么气充的（何かをふくらませた）。接着选择：想知道详细情况（さらにくわしく闻く），得知他就是用氧气瓶的气来充的。但充气当天拴一下子飞了，很响的“啪”的一声，氧气瓶象火箭一样飞上了天。那是 20 日左右发生的事，然后氧气瓶飞到湖里去了。最后他在前天找到了，正好是事发当天。回去见大泽木，主角选择：根本没有湖中怪物（ヒョッシーはいない）。然后表示可以证明（もちろんある），再把ボンベ给她看。主角解释道：破裂音就是氧气瓶飞上天的声音，而怪物就是那个充气人偶掉在湖中的景象。作为交换，主角得知明天的证人就是租船屋的管理人，并得到了另一张照片（もう 1 枚の湖の写真）作为法庭记录。前往管理小屋内，把弁护士バッジ给管理人看，答应他条件（约束する）。拿出湖の写真，调查房间中的八哥鸟（オウム）。没想到八哥说了惊人的话：别忘记“DL6 号事件”！到警察署把八哥给刑警看，得到将八哥鸟作为证人的许可。

在警察署资料室得到关于“DL6 号事件”的信息：2001 年 12 月 28 日，发生在地方法院。那天下午 2 点，发生了大地震。法院的一部分建筑倒塌，院内停电。这时候，电梯中有三人被困了 5 小时左右。电梯内严重缺氧，生存者意识模糊。三人中，有一个心脏中弹，那就是御剑的父亲。当时 35 岁，下午法庭败诉后，和儿子一起回家，在电梯中被杀。从子弹射入的角度来看，不可能是自杀。手枪在电梯中被发现。一共开了两枪。那个第三人就是嫌疑犯，但是现在事件的被害人生仓为他辩护成功。嫌疑犯在无罪释放后，就踪迹不见了。

得到了“DL6 号事件资料”作为法庭记录。

12 月 27 日地方法院，第三法庭

租船屋的管理人上庭作证，他因为失去了很多年前的记忆而无法说出自己的名字。

作完证词后，主角对第 2 句和第 6 句证词表示疑问。主角指出那晚有雾，所以不可能看到男子的脸。老头进行证词补充：听到那个男人说“竟然开了枪”。主角想抓住这句话继续追问，但是豪百般阻挡。虽然主角一再提出异议（异议を申し立てる），但最后法官还是判御剑有罪。这时矢张冲上法庭，作为证人出现。法官决定撤消判决，并且在休息 5 分钟后继续开庭。

休息室中，御剑说当时因为吓坏了，所以不加思考地在对方掉进湖中后捡起了枪。

开庭后矢张作出证言，抓住他最后一句寻问。因为他只听到了一下，所以就拿出ナツミの证言指出应该是两下响声。但他竟然说当时他在听收音机。所以在主角的要求下，他继续作出与这有关的证言。

主角认为当时 DJ 在说话，而非音乐，枪声是有可能听到的。抓住证词的最后一句话，主角认为有必要说出 DJ 说了些什么（意味はある）。所以矢张补充证言：听到枪声的时候，听到广播里面说圣诞节就在眼前了。主角就拿出ナツミの证言，指出矢张听到枪声的时候，圣诞节并没有到。这和研究员的证词有出入。但主角说矢张并没有错（矢张は正しい），拿出もう 1 枚の湖の写真，上面的时间是晚上 11 点 50 分。因为有破裂声，所以有这张照片。

主角继续向大家解释：原来那晚在 25 分钟的间隔里，有两下枪声。证据就是手枪（ピストル），因为那枪打了三发子弹。并说明被害者是在 11 点 50 分的时候被杀的，所以照片上的人是：御剑と犯人。那晚被害人叫御剑出来见面，但他提前被杀，然后犯人装成被害人和御剑见面。犯人的名字还不知道（わからない），因为……犯人就是租船屋的管理人老头！

主角指着地图上面的小屋，那就是真正的杀人现场。主角：矢张当天在找东西，找到后，就回租船屋还



船，当他听音乐时听到枪声就逃跑了。但因为在听音乐，所以枪声一定不远，那就是管理小屋！然后老头穿着被害人的大衣去见御剑，所以开枪的是老头（ボート小屋の管理人）。因为没打中，所以就连开两枪，为了制

造目击证人(目击者を作るため)。然后犯人跳进湖中，上岸后，给死者尸体穿回衣服，然后再扔尸体进湖里。

这时有人报告，管理人老头逃跑，也没有回小屋。

法官宣布第二天再开庭。

休息室中，御剑：我不知道是否应该告诉你，关于我的恶梦……我杀人的那段记忆。

回事务所，主角回忆起一段往事：小学时代，主角三人是同学，有一件永生难忘的事，让他决定做一个辩护律师。当时主角班级有一个人的伙食费被偷了，虽然只有3800日元。那天被偷应该是在体育课上。矢张休息，主角因为感冒而不能上体育课，所以就把唯一有嫌疑的主角送上了学校法庭。当时周围所有的人都喊着主角有罪，连老师都要让主角当场道歉。主角感到很痛苦，就在主角走向那个被偷的学生——御剑面前要道歉的时候，"既然是法庭，那就需要证据。其他人都安静下来！你们连这都不知道，你们这些外行"这是御剑的声音，矢张也帮主角说话。老师权衡了后，就此结束了这次审判。



事后得知御剑要做一个象他父亲一样的辩护律师。但他完全变了，他不肯见主角。主角因此做一个辩护律师，以求在法庭上见他，替他排解痛苦。

前往管理员小屋，调查电视机上的金库，会发现了一封信：向御剑复仇，这是最后的机会。让你人生破灭的两个男人，只有现在才能报仇。而且信上写着今天法庭上让主角为难的方法。看来管理员是被人指示的，将此信作为法庭记录。回到留置所把金库中信给御剑看，他怀疑那老头就是灰根高太郎。"DL6号事件"后，高太郎神智不清，所以被判无罪。接着御剑也说出了自己的恶梦——"DL6号事件"：电梯里空气越来越少，为空气而争斗。这时我捡到了身边的手枪……

回到星影法律事务所，得知御剑父亲很反对豪的做法。另外，有可能当时真宵的母亲得到的信息是错误的。把金库中的信给星影看，主角认为这信是狩魔豪写的。又得知15年前，豪和御剑父亲的较量，虽然豪赢了，但是御剑父亲揭发豪使用不正当手段得到证据，而使豪受到了处罚，将豪的完美形象破坏。在警察署资料室调查拉开者的抽屉，"DL6号事件"的资料已经被豪拿走。将金库中的信给他看，他竟然抢走了信并要放火烧掉。



豪走后，主角发现留下的"DL6号事件"的弹壳，这是打中御剑父亲的子弹弹壳。

最终日的开庭，管理人老头上庭作出证言。

之后主角对证言的第3、第4、第5句进行寻问，指出老头就是灰根高太郎。但由于老头碰到过化学品而无法以指纹鉴定身份。主角决定寻问八哥鸟(もちろんする)！八哥的证言只有两句。主角对"オハヨー、オハヨー"进行寻问：名字叫什么(お名前は)？

这名字和事件当然有关系(もちろんある)。把"DL6号事件・资料"拿出来并指出，在资料的"容疑者のデータ"部分可以看到高太郎的未婚妻自杀而死，未婚妻的名字和八哥鸟的名字一模一样。但是这被认为有巧合的可能。所以只能第二次对"オハヨー、オハヨー"寻问：金库の番号は(金库的密码是多少)？

主角再选择：カンケイある(这密码和管理人的身份当然有关系)。拿出"DL6号事件・资料"，和密码有关系的就是：事件概要。密码就是事发日期。

因为有两个偶然，所以就不再是巧合，法官宣布老头上庭。

老头一改颓废的风格，承认自己就是高太郎，而且也不否认是他杀了被害人。

老头：15年前，虽然我没有罪，但是辩护人把我说成是神经错乱，才无罪的。他根本就不相信我是无罪的。工作、未婚妻、社会地位……什么都没有了。15年后的今天，我收到了一封信和一把手枪。里面写着详细的计划。谁写给我的并不重要，15年后的现在能得到这样的机会才是关键。有些话我不能说，你们问御剑吧，反正被害人是我杀的。

御剑上庭，法官宣判他无罪释放。

审理结束，但御剑提出异议，希望审理"DL6号事件"。

主角无论作出什么选择都无法阻止御剑。

御剑：……这15年里……我被一个"梦"一直困扰着。……那只是梦……我对自己这样说着。但是，那并不是梦。灰根高太郎不是罪犯。从射击的距离来看，父亲也不是自杀。是的，我什么都明白了。犯人……就是我自己！法官大人，我在这里认罪。而且"DL6号事件"的时效还没有超过。

法庭上下一片喧哗。法官决定休庭。

主角表示不相信他的梦，并且要证明他的梦只是一个梦，而不是事实。

休息后，御剑作出证言。

之后主角对第6句展开寻问，御剑说只有一下枪声，和可怕的惨叫。寻问第7句后，针对第6句话拿出"DL6号事件・写真"，然后指着电梯玻璃上的另一个弹痕进行说明并表示这和事件有关(ある)。接着拿出"DL6号事件・资料"中的被害者のデータ，说明当时记载着开了两枪。但因为当时找不到另一个弹壳，而怀疑是否只开了一枪，进而要判决御剑有罪。主角自然提出异议，这时所长的声音出现，告诉主角另一颗弹壳一定被人拿走了。所以主角表示是犯人拿走了弹壳，不过也没有必要寻找了(必要は别にない)。在主角想不出子弹去了哪里时，所长的声音再次响起：提出不得不拿走弹壳的理由，用一种"逆转"的思维方式……原来另一颗子弹是射中了犯人，在犯人体内自然找不到。

主角设想：在御剑扔枪的时候，枪走火，并打中了电梯窗户外的犯人，然后犯人进电梯，杀害了御剑父亲。但是这设想没有立足点，这时想起了星影说过，豪在那事件后休假了几个月，那是史无前例的。所以主角立刻说出：豪就是最大的嫌疑犯。

这时候主角想传唤医生，但御剑认为像豪那样的人是不会去做手术而留下任何把柄在别人手里的。但主角提到外行人是不可能自己把子弹取出来的，所以主角说有证据(证据品を掉示)。主角拿出了金属探知机，要用这个来探测他的身上的弹壳！此时豪浑身是汗，但法官允许主角使用。虽然探测出来了，但是豪否认这个伤和事件有关。主角就拿出"DL6号事件の弹丸"，指出子弹的线条痕和豪体内的如果相同，那就说明是同一把枪射出的子弹。这时豪发怒了，御剑突然觉得这叫声和当时听到的惨叫声一模一样……

15年前……豪因为被御剑父亲抓住了尾巴而被处罚。当天豪从资料室出来，正好停电，他摸黑来到了电梯前。按了电梯却没有反应，这时候一声枪响，打中了豪的右肩。这时电力恢复，他走进电梯，看到已经昏迷的三人和地上的手枪，他知道这都是命运的安排……

法官：我好象从迷宫中刚走出来的感觉。15年的时间里，御剑你一直是清白的，那只不过是你的一个恶梦而已。我宣布你无罪释放！

闭庭后，休息室中，大家都聚集到了一起。矢张给了御剑一个信封作为礼物，里面装着3800日元……研究员让大家站好，拍了一张集体照。



忙了一天，主角回到律师事务所，看见一封信，是真宵写给主角的：再见了，成步堂君。昨天的你真的是表现得很出色。我觉得自己作为一个灵媒师，还不能独当一面。我也想过要帮助御剑，但你做到了，我却什么都不行。所以我想再度外出修行。我怕看到你之后什么都说不出来，所以我留给你这封信。再见了……

主角连忙赶向车站，正好碰到了真宵，主角用"DL6号事件の弹丸"告诉她，辩护成功是她的功劳。

真宵带着微笑踏上了修行的旅程……



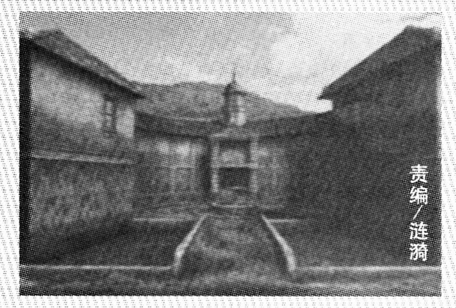
主角：自此，我的故事就告一段落了。向新手辩护律师的自己告别。现在我会翻开新的一页，创造一个崭新的故事。当御剑说我是外行的时候，也许我不太会说话，但是我还是会……异议あり！！！

(完)

后记

游戏本身的魅力在于文字的表现，所以在没有汉化的情况下，我们尽可能地让玩家了解到其中的精华所在。一个游戏终了，总是有很多的感慨，因为我们也同主角在这历程中一起成长。游戏中的每一个选择，都仿佛是我们人生中的选择。不管答案如何，相信我们始终会朝着美好的未来前进，然后……

逆转裁判2!!! 10月，COME SOON……



恐怖惊魂夜2完美流程

CHUNSOFT的"恐怖惊魂夜"毫无疑问已经成为电子小说类游戏的代表作，这次的2代在画面与音效上更是达到了前所未有的高水平。情节发展曲折，恐怖气氛始终伴随着玩家。夜深人静，带着好奇与不安进入这个未知的世界，你将由此经历一场胆量的考验和对承受力的挑战！

<わらべ呗篇> 失败结局

1 第4章"钓り、やるんだつたかな"B

2 "わらべ呗篇"完结后、第4章"钓り、やるんだつたかな"C→"なぜ钓りをしないのか？"B

3 "わらべ呗篇"完结后、第12章"みどりさんに惊く"C→"喧哗がエスカレートして"B→"割つて入ろうとして"B

4 "わらべ呗篇"完结后、第14章"醉つた正冈を…"B→"正冈に付き合う？"C

5 "わらべ呗篇"完结后、第16章"眠れない"C→"チャンスは逃せない"A→"扉が开いている"B→"わらべ呗篇"完结后、第16章→"寝息をたてている"A

6 第19章"犯人はぼくたちの中に"B→"犯人当て"B→'人物选择'矢岛透

7 第19章"犯人はぼくたちの中に"B→"犯人当て"B→'人物选择'香山诚一

8 第18章"はしごを使えば"A→"厨房のキヨ"C

第19章"犯人はぼくたちの中に"B→"犯人当て"B→'人物选择'菱田キヨ→B

9 第20章"朝食时に气になつたこと"A

10 "わらべ呗篇"完结后、第22章"もしかしたら"B→"どこかに字が"C→"DMの意味は？"C

11 第23章"我孙子武丸は何者か"A→"我孙子は…"C→'人物选择'菱田キヨ→B

12 "わらべ呗篇"完结后、第25章"キヨさんをおろそう"A→"监视塔には内键が"B→"闭じこめられた！？"A

13 "わらべ呗篇"完结后、第25章"キヨさんをおろそう"A→"监视塔には内键が"B→"闭じこめられた！？"B→"わらべ呗篇"完结后、第25章→"螺旋阶段"A

14 "わらべ呗篇"完结后、第25章"キヨさんをおろそう"A→"监视塔には内键が"B→"闭じこめられた！？"B→"わらべ呗篇"完结后、第25章→"螺旋阶段"B→"铁の扉"A→"扉を开けて"B→"三つの铁扉"A

15 "わらべ呗篇"完结后、第25章"キヨさんをおろそう"A→"监视塔には内键が"B→"闭じこめられた！？"B→"わらべ呗篇"完结后、第25章→"螺旋阶段"B→"铁の扉"A→"扉を开けて"B→"三つの铁扉"B

16 "わらべ呗篇"完结后、第25章"キヨさんをおろそう"A→"监视塔には内键が"B→"闭じこめられた！？"B→"わらべ呗篇"完结后、第25章→"螺旋阶段"B→"铁の扉"A→"扉を开けて"B→"三つの铁扉"C

17 "わらべ呗篇"完结后、第29章'人物选择'小林真理→B

18 "わらべ呗篇"完结后、第29章'人物选择'久保田俊夫→B

19 "わらべ呗篇"完结后、第29章'人物选择'久保田みどり→B

20 第30章'犯人の名前入力'きよ or きよさん

21 "わらべ呗篇"完结后、第30章'犯人の名前入力'はるこ or はるこさん or かやまはるこ

22 "わらべ呗篇"完结后、第30章'犯人の名前入力'かまいたち

<わらべ呗篇> 通关流程

第2章

"ゲームやつた？"A:そ、そうかい。

"船长へ质问"B:何で三日月岛

第4章

"愿い事"A:真理と、もつと

"钓り、やるんだつたかな"A:え、ええ…

第5章

"泉を见て"A:泉の水を

第6章

"ぼくたち结婚したんだ"A:おめでとう

"OL二人を觉えてる？"A:渡濑可奈子

第7章

"我孙子が来ていない"A:もうそろそろ

第8章

"香山夫妻を见て"A:美女と野兽

第10章

"どこに行く？"A:少し泳ごうよ。

第11章

"小林さんの料理"A:ぼくは欢声を

第12章

"写真を见て"C:真理の身を案じて

"みどりさんに惊く"A:あのほがらかな

第13章

"下に降りない？"A:いいね。

第14章

"醉つた正冈を…"A:饮み过ぎだよ

第15章

"镰イタチの风"B:ぼくは真理を见た。

第16章

"眠れない"B:いや、饮み过ぎると

第18章

"逃亡ルート"A:犯人が窗から出て

"はしごを使えば"B:いや、あのはしごは

第19章

"犯人はぼくたちの中に"A:ぼくには

第20章

"朝食时に气になつたこと"B:そういえば

第22章

"包丁を振り上げ"A:待つて！

第23章

"我孙子武丸は何者か"B:わからない

第24章

"厨房を调べる"A:冷藏库

第25章

"キヨさんをおろそう"A:とにかく

"夏美＝我孙子？"A:可奈子ちゃん

第26章

"气にかかつていたこと"A:ずつと气に

第28章

"确认したいこと"A:キヨさんの

第29章

"犯人当て"A:ぼくは

'犯人选择'菱田キヨ

第30章

"中庭で见つけたもの"A:鱼です

"どうしてそんな仕挂けを？"C:监狱

"泳いで侵入した证"A:泉にあつた

"气づかなかつた理由"A:馆の构造

"キヨ1人では不可能なこと"A:最初の食堂

"协力者は谁？"A:昨日の夕食

"キヨの正体"A:正体を言つた

'犯人の名前入力'きょうこ or きようこ or きょうこさん

"わかつた理由"A:出ていたゲーム

"夏美杀害の谜"A:夏美さんが我孙子

"今日子ににらまれて"A:口をつぐんだ

<底虫村篇> 失败结局一览

24 第6章"巨大な蜘蛛"AorB→"伞"B

25 第7章"わがままを闻いて"A→"迷い"A→"ためらい"A

26 第7章"わがままを闻いて"A→"迷い"A→"ためらい"B

27 第8章"灌木"C

28 第8章"灌木"B

29 第8章"灌木"A→"きれいだな"A→"觉悟"C

30 第9章"任せた"A

31 第9章"任せた"B→"みどりとキヨを探して"A→"松明"B

32 第10章"冷静に"B

33 第10章"冷静に"A→"剑"B

34 第10章"冷静に"A→"剑"C

35 "底虫村篇"完结后、第8章"いけない"B

"底虫村篇"完结后、第12章"木の实"

36 "底虫村篇"完结后、第8章"いけない"A

"底虫村篇"完结后、第11章"二人"C

"底虫村篇"完结后、第12章"木の实"

<底虫村篇> 通关 流程

第1章

"マリー?セレスト"A:知らない言叶

第3章

"くちごもり"A:そうなんですか?

"全然"A:いえ、全然

"蜘蛛ふむ"A:ひいいつ

第4章

"谁もいない"A:谁もいませんよ

第5章

"美人の奥さん"A:そう言えば

第6章

"巨大な蜘蛛"C:すぐに归るからな

"长生き"C:………

"さつぱり"A:一字置きに

第7章

"そやな"B:窗……かな

"わがままを闻いて"B:じゃあ……

第8章

"灌木"A:真理の后を

"きれいだな" A:だが、
"觉悟" A:こ、杀してやる orB:だ、だめだ
第 9 章
"何の音? " A:小林さん
"先头" A:ここは男として
"救出法" A:テーブルの上で
"任せた" B:しかし、ぼくは
"みどりとキヨを探して" A:とにかく
"松明" A:松明を押し当てた orC:と思ったが
第 10 章
"冷静に" A:こうなりゃ
"剑" A:蜘蛛に向かって
第 11 章
"虫が近づいてきて" A:しかし
<妄想篇> 失败结局
38 第 5 章 "扉"A
39 第 5 章 "扉"B
40 第 5 章 "扉"C
41 第 5 章 "扉"D
42 第 5 章 "扉"E→"电气スタンド"B
43 第 5 章 "扉"E→"电气スタンド"A→"右手"B
44 第 5 章 "扉"E→"电气スタンド"A→"右手"C→"搔き出す"AorBorC
<妄想篇> 通关流程
第 2 章
"どうしていっしょに" A:どうして
第 3 章
"镰に见えた" A:镰に见えた。
"くしざし" A:自分が
第 4 章
"话しかける" A:谁とも话したく
第 5 章
"扉" E:金の扉
"电气スタンド" A:手元にあつた
"右手" A:镰を持っている
"エンドレス" A:思い出した
<阴阳篇> 失败结局
48 第 4 章 "耳を疑つて…" B→ "睨まれて…" B→"冷たい视线が"B→"それでもまだ续ける?"B→第 4 章 →"洒落ではすまない"B
49 第 8 章 "香山さんの诱い" B→ "香山さんに手を引かれて"A
50 第 11 章 "五十年に一度の夜" B→ "谁を诱う? "A
51 第 11 章 "五十年に一度の夜" B→ "谁を诱う? "BorC
52 第 12 章 "ぼくの行动"C
53 第 14 章 "どうしても气になること"AorB→"引き止める理由" C→ "物置の样子" B→ "大势で行くべきか…"AorB
54 第 14 章 "どうしても气になること"C→"引き止める理由"C→"物置の样子"B→"大势で行くべきか…"B
55 第 16 章 "玄关の键はどこ? "A
56 第 17 章 "本がない! "B
57 第 17 章 "本がない! "A→"部屋のノブを回し…"A
58 第 18 章 "喉乾いた"B
59 第 20 章 "じっと见つめて"B
60 第 20 章 "じっと见つめて"A→"私たち、死ぬのかしら"C

<阴阳篇> 通关流程
第 1 章
"网曳の名" B:昔は
"默り入む船长" C:气分でも
第 2 章
"火餐い鸟" A:だが
第 3 章
"比斗纸の风习" C:九字つて
"美树本の诱い" B:どうしよう
第 4 章
"耳を疑つて…" A:かんごく
"思わず闻き返す" A:岸猿家
第 5 章
"忌々しい风" A:なにか嫌なこと
第 6 章
"中庭の泉" A:フナムシ
第 7 章
"气になる视线" A:嫉妒



第 8 章
"香山さんの诱い" A:でも、やっぱり
"广がる沈默" B:ちょっと馆を
第 9 章
"美树本のルーツ" A:见树本さんも
"かまいたちのシナリオ" A:なんだか
第 10 章
"嬉しくて踊りたくて" A:もう少し我慢
第 11 章
"五十年一度の夜" A:どうして orC:そういえば
"突然の突风" A:真理の身体
第 12 章
"闭まる门" A:玄关まで走ろう
"可奈子の死" C:启子ちゃん、いったい何が
"报告" A:ゆっくりと告げた
"ぼくの行动" A:恐る恐る orB:部屋の中を
第 13 章
"ぼくは气づいた" A:可奈子ちゃんの
"ドアはぴくともしない" A:扉を蹴破ろうと
"美树本のピンチ" B:助けを
第 14 章
"どうしても气になること" A:言い争つて
"引き止める理由" A:现场を保存
第 15 章
"玄关が开かない" B:键を取りに
第 16 章
"玄关の键はどこ? " B:应接室 orC:受付
"缔め付ける窗" B:自分では无理
第 17 章
"本がない! " C:あきらめて
"拍手する香山" A:これがどういう
"包丁が振り上げられた! " A:ぼくはとつさに
第 18 章
"喉乾いた" A:それじや一息

第 19 章
"袭いかかる炎" A:ぼくは香山さんに
第 20 章
"じっと见つめて" A:一绪にいた方が
"私たち、死ぬのかしら" B:真理らしくないぞ
"扉を开けるべきか…" B:扉を开けよう
<官能篇> 失败结局
62 第 2 章 "思いがけない展开"A
63 第 2 章 "思いがけない展开"BorC→"爱の言叶"B
64 第 2 章 "思いがけない展开"BorC→"爱の言叶"AorC→"キスの后"AorB→"もう我慢できない"A
第 2 章 '目の前の人物は?'はランダムで决定される
65 第 2 章 "思いがけない展开"BorC→"爱の言叶"AorC→"キスの后"AorB→"もう我慢できない"A
第 2 章 '目の前の人物は?'はランダムで决定される
6 第 2 章 "思いがけない展开"BorC→"爱の言叶"AorC→"キスの后"C
67 第 4 章 "除灵を赖む? "A
<官能篇> 通关流程
第 2 章
"思いがけない展开" B:ぎこちなく orC:思い切つて
"爱の言叶" A:好きだ orC:……
"キスの后" A:ぼくは寻ねた orB:ぼくはおずおず
"もう我慢できない" B:彼女の T シャツを
"气になる视线" A:ぼくは真理の
第 3 章
"诱うお尻" B:みどりさんに
第 4 章
"除灵を赖む? " B:早くこのひとたちから
<洞窟探检篇> 失败结局
69 第 5 章 "山姥の部屋" A→ "声が闻こえてくる"A→"开かずの扉"A→"ふと思ったこと"A
70 第 5 章 '键を求めて' 4 つの键を入手→A:台座の入り口に入る。→A→A→A→B→B→B
71 第 5 章 '键を求めて' 4 つの键を入手→A:台座の入り口に入る。→A→B
72 第 6 章 "牛の头を"B
73 第 6 章 "牛の头を"C
74 第 7 章 "出口を见极める方法" A→ "どっちへ进む? "A→"进むべきか"B→"进むべき道 4 つ"C
75 第 7 章 "出口を见极める方法" A→ "どっちへ进む? " B→ "毛糸以外の道は 4 つ" B→ "何になる? "A
76 第 7 章 键を 4 つ持っている→ "出口を见极める方法"A→"どっちへ进む?"B→"毛糸以外の道は 4 つ"C→
第 7 章 →"岩棚 1"A→"岩棚 2"B→"岩棚 3"A→"岩棚 4"A
<洞窟探检篇> 通关流程
第 1 章
"宝物があるかも" A:宝物なんて
"船长に口を挟む" A:冒险したい
第 3 章
"ひどい言い方" B:けれど
第 4 章
しん太郎どんの谜解き

“赤い糸玉”A:あやとり
“アリアドネの糸玉”A:……知りません
“小さな出つ張り”A:押してみた
女郎蜘蛛の谜解き
第5章
“强引な彼女”A:はい
“山姥の部屋”A:ぼくが山姥に
“声が闻こえてくる”A:扉に耳を当て
“开かずの扉”A:扉をぶち破る
“ふと思ったこと”B:来る途中に
‘鍵を求めて’鍵を3つ入手する
第6章
“牛の头を”A:头を蹴つた
第7章
“出口を见极める方法”B:指先を舐め

<惨杀篇> 失败结局

78 第4章“虫が!”A→“村上が死んでいる”A→“三つの死体”B→“咒文のような声”C
第5章“怯える彼女”A→“气になる视线に”A
79 第4章“虫が!”A→“村上が死んでいる”A→“三つの死体”A→“咒文のような声”C
第5章“怯える彼女”A→“气になる视线に”A
80 第4章“虫が!”A→“村上が死んでいる”A→“三つの死体”A→“咒文のような声”A
第5章“怯える彼女”A→“气になる视线に”A
81 第4章“虫が!”C→“村上が死んでいる”B→“三つの死体”A→“咒文のような声”A
第5章“怯える彼女”A→“气になる视线に”A
82 第6章“追いかけてくるのは?”B

<惨杀篇> 通关流程

第3章
“头上にカラスが!”A:手を振り
第4章
“虫が!”A:手の甲から
“村上が死んでいる”A:その场に
“三つの死体”A:荒く息を
“咒文のような声”A:香山さんの
第5章
“怯える彼女”A:もう、大丈夫さ
“气になる视线に”B:どうかしました orC:枫の津と
第6章
“追いかけてくるのは?”A:いずれにしろ

<サイキック篇> 失败结局

84 “サイキック篇”完结后、第1章“蟹について”C→“先に确かめること”B→“何人で调べる?”B
85 第3章“逃走经路は?”C
86 第3章“逃走经路は?”B
87 第3章“逃走经路は?”A→‘サイコメトリー’左胸ポケット(范围はかなり狭い)
88 “サイキック篇”完结后、第4章“食事が终わつて”C
89 第4章“食事が终わつて”B
90 第6章“青ざめる叔父”B
91 第7章“美树本の铳”A
92 “サイキック篇”完结后、第7章“美树本の铳”C
93 “サイキック篇”完结后、第7章“美树本の铳”D
94 第8章“ワタシは…?”B→“美树本の本质”BorC
95 第9章“山道にて”B
96 第12章“屈托のない笑颜に”C
97 第12章“屈托のない笑颜に”AorB→“迫り来るロケット”B
98 第12章“屈托のない笑颜に”AorB→“迫り来るロケット”C
99 第12章“屈托のない笑颜に”AorB→“迫り来るロケット”A→“どこへ逃げる?”B

<サイキック篇> 通关流程

第2章
“打ち明ける?”A:言つておくべき
“何が见えた?”A:……内绪
第3章
“逃走经路は?”A:きっとロープは
‘サイコメトリー’头
第4章
“食事が终わつて”A:海を见に
第6章
“青ざめる叔父”A:ハーバーで orC:谛めて
第7章
“美树本の铳”B:美树本さんの腕に
第8章
“ワタシは…?”A:真理
第9章
“山道にて”A:ここで orC:少し休憩
第12章
“屈托のない笑颜に”A:言叶を orB:思わず
“迫り来るロケット”A:あそこから
“どこへ逃げる?”A:泉まで orC:とにかく
第14章
“私は生き延び、そして…”A:ミネルヴァへの→102 完结
B:生き延びたのは→100 完结
C:もうこれ以上→101 完结

<わらび呗篇> 失败结局一览

103 第1章“行つたら杀される!”B
104 第3章“我孙子武丸の颜”B→“さりげなく见て”B→“よーくよーく见て”B→“终”AorBorC

<わらび呗篇> 通关流程

第1章
“す、素敌な水着?”A:ぼくはやつぱり
“嫌な予感”A:连续杀人
“行つたら杀される!”A:一人で
第2章
“怪しい船长”A:キツネが化けて
“わらび呗”A:是非!
第3章
“怪しい建筑”A:ピサの斜塔
“我孙子武丸の颜”A:确かに少し怖いが
第4章
“何も起きない?”A:そうだ
第5章
“食欲ないんか?”A:え、ええ气分が
“心温まるゲーム”A:そう、このゲーム

<进入不同章节的分岐条件>

阴阳 “わらべ呗篇”完结后、“わらべ呗篇”第2章“船长へ质问”C
底虫村 “わらべ呗篇”完结后、“わらべ呗篇”第2章“气になるセリフ”C
サイキック “わらべ呗篇”后、“わらべ呗篇”17章“正冈の部屋を出て”B→“语りかけてくる”BorC
ぼくの青春 “阴阳篇”&“底虫村篇”&“サイキック篇”完结后、“わらべ呗篇”第1章“谁から闻いた?”
ぼくの恋爱 “阴阳篇”&“底虫村篇”&“サイキック篇”完结后、“わらべ呗篇”第1章“谁が出ている?”B
わらび呗 “阴阳篇”&“底虫村篇”&“サイキック篇”完结后“わらべ呗篇”第1章“招待状が届いて”B
官能 “阴阳篇”&“底虫村篇”&“サイキック篇”完结后、“阴阳篇”第11章“割れた石碑”B
妄想 “ぼくの青春篇”&“ぼくの恋爱篇”&“わらび呗篇”&“官能篇”完结后、“わらべ呗篇”第1章“1年半前”B
洞窟探检 “ぼくの青春篇”&“ぼくの恋爱篇”&“わらび呗篇”&“官能篇”完结后、“わらべ呗篇”第3章“わらべ呗のつづき”B
惨杀 “ぼくの青春篇”&“ぼくの恋爱篇”&“わらび呗篇”&“官能篇”完结后、“わらべ呗篇”第25章“皆が目を伏せて”B

<追加选择>

“わらべ呗篇”完结后
わらべ呗篇
第2章“船长へ质问”C
“气になるセリフ”C
第4章“愿い事”C
“钓り、やるんだつたかな”C
第12章“喧哗がエスカレートして”B
第14章“正冈に付き合う?”C
第16章“眠れない”C
第17章“正冈の部屋を出て”B
第19章‘人物选择’村上つとむ→B
第22章“もしかしたら”B
第25章“监视塔には内鍵が”B
第29章‘人物选择’小林真理→B
‘人物选择’久保田俊夫→B
‘人物选择’久保田みどり→B
第30章‘犯人の名前入力’はるこ orはるこさん orかやまはるこ
‘犯人の名前入力’かまいたち
‘犯人の名前入力’全く关系のない名前

洞窟探检篇的解谜

しん太郎どん
D4 回选择
女郎蜘蛛
全通路封闭
风见鸡
‘冷风の穴’的对面将开关按下

<迷宫>

E:‘津波’→C:‘神官’
子狸どん
A:‘壹’→B:‘r’→C:‘参’→B:‘r’→A:‘壹’
小僧どん
A→C→A→B→A→C→B→A
はるまげどん
A→A→A→B→A→B→A→B→A→A→A



幻想水滸伝 III

GENSOSUIKODEN III

托马斯　第一章

我，托马斯．祖班纳有一个梦想：我要成为黑社会的老大！记得小时看过一部描写黑社会的小说，里边那个叫“天魁星”的老大威风又气派，真是乱爽一把的！可惜我天性懦弱，恐怕这辈子是与黑社会无缘了。这不，走到封给自己的领地城堡前还在犹豫要不要进去，哎，有时真讨厌自己。“站住！”一个全副武装的小姑娘突然蹦了出来，吓了我一跳。“今天新城主要来，无关人等一律不得入内，对不起，请明天再来吧”看她虽然稚气未脱，但表情却相当认真，倒弄得我有些紧张。“那个．．．我．．．我是．．．我就是那个新城主了啦”也难怪她要上看下看，我的样子的确离城主还有一段距离，不过她还是相信了我的话，把我带到了管家塞巴斯汀那里。给他看过我的委任书后，塞巴斯汀叫来了全城的．．．6个人？虽然我有自信10以内的加减法不会出错，但保险起见我还是又数了一遍。“啊．．．城主大人，这就是我们城里的全部人员了，好像还有一个没到吧．．．”塞巴斯汀看出了我的疑虑，又为我一一作了介绍，那个小姑娘是城里的守备队长，叫赛茜尔；自称大魔法师弟子的老爷爷是占卜师皮洛克；态度傲慢的老奶奶是卖彩票的玛莎；阴郁又寡言的是图书保管员艾克；而犬人族的穆德则是仓库保管员。作了自我介绍后，塞巴斯汀带我到卧室休息，临走还补上一句“因为人手不多，只能麻烦您自己整理房间了”喂，我可是一城之主也！哎，算了，也够累的了，睡吧。

第2天早起，因为也没什事干，就在城里城外转转，找每个人聊聊吧。艾克是标准的书虫，喜欢一个人享受读书的乐趣。穆德对塞巴斯汀的厨艺赞赏有嘉，但大家好像并不这么想。玛莎抱怨客人太少，皮洛克想为我占卜。武术教头的乔恩超级懒散，昨天没来的就是他。赛茜尔则单纯又认真，与她交谈后，我想起了来这里作城主的由来：本来我生长在一个无名小国，但母亲在临终前说出了我的身世，原来塞古森的评议会长是我的父亲，并叫我前去投奔他。在见到父亲后并没有出现想象中的父子重逢场面，迎接我的是一张冷漠虚伪的面孔，一番盘算后，我被委任到比特修格城作城主，耳边还回响着那句“一下解决了两个麻烦”，现在我有些理解这句话的含义了。

不知觉间走到了城中的大厅，遇到正在发愁的塞巴斯汀。原来新城主上任是要把就任文件交给骑士团的，但目前却没有信使的合适人选。刚好我闲得无聊，因此决定自己把文件送去，由赛茜尔担当护卫。在亚萨平原有很多魔物游荡，以我目前的实力完全无法抵挡，好在赛茜尔很强，保护我来到了布拉斯城。进到城中，我和赛茜尔不禁对其的雄伟壮丽赞叹不已，更见到了著名的六骑士。来到城内2层的大厅，我把文书交给了六骑士之一的萨罗麦，并在他的帮助下使赛茜尔获得正式的守备队长任命。出了城，赛茜尔再次向我道谢，望着她高兴已极的笑脸，我知道了一个小城的城主也是可以给别人带来幸福的。

回到比特修格城休息之后，第2天刚一出门，就遇到了前来求助的邻村妇人，她的儿子昨天失踪了，那孩子常到城里玩，因此来委托城主帮她找找有没在城中迷路，而那个孩子居然也是叫“托马斯”的！城里城外傻乎乎地喊着“托马斯”找了半天，不但孩子没找到，还发现艾克他老先生也失踪了，不管了，找孩子重要。问到乔恩时，他说孩子可能去了平头山。那里可是个危险的地方，为安全起见我带上了皮洛克与乔恩一起上路。进了平头山，发现这里的怪物都比较厉害，还好我之前参加战斗变强了不少，不然还真吃不消呢。顺着路一直走到尽头，看到孩子正被一头野猪袭击，我们赶紧一拥而上。这野猪的攻击力挺强，以我的力量几乎伤不到它，不过皮洛克也不是白吹牛的，在我们的掩护下，一招3级雷魔法就做出了道烧烤全猪。救下孩子后回到比特修格城，孩子的母亲对我千恩万谢，还叫孩子以后也要作个像我这样出色的人，听得我有些飘飘然了。

进了城堡发现塞巴斯汀又失踪了，追流行也没有这样的吧！询问过所有人后回到城中，看到愁容满面的塞巴斯汀从地下室走出来。原来城中的粮食和资金都已告罄，就连雇佣城中人员的钱都没有了，只有解雇所有的人。我听后极力反对，因我始终认为大家在一起总会想出办法的，所以把所有人都叫来商讨。受赛茜尔的发言所启发，我决定把比特修格城的土地租给想来经商的人，以此来吸引商户及人口，使比特修格城繁荣起来。但塞巴斯汀却顾虑会遭到塞古森商会的惩罚，这时玛莎突然想起，比特修格城并不完全属于塞古森，而是属于塞古森与加斯兰两方所有，文书就在我的卧室中。一阵翻箱倒柜之后，终于找到了文书，这下可以放心大胆的进行招商了！事不宜迟，我马上就到附近的村子和城市中找到了一些愿意来比特修格城的人。

解决了大问题之后，大家都松了一口气，各自回去休息，但我却总觉得好像忘了些什么。第2天一早，赛茜尔风风火火地冲了进来，“我想起来啦，艾克，艾克先生已经失踪好久了！”她这一说我也想起来了，确实最近都没看到艾克，他到底去哪里了？四处找遍了也没有发现他，刚要出城，却遇到了来修理电梯的女孩“静”，她看过电梯后说要用一晚时间修理。翌日，电梯修好后大家都乘上来，发现居然还有一个“？？？”层。大家认为艾克有可能就在此层，因此出发寻找。这层中的怪物又厉害不少，小心前进来到尽头，却发现艾克正在津津有味地读书，原来他只是看书入了迷忘记时间罢了，说完之后他就合上书走了。望着艾克的背影，赛茜尔的一句问话使大家都感到了一丝恐惧，“艾克先生，是怎么来到这里的呢．．．．．．”



托马斯　第二章

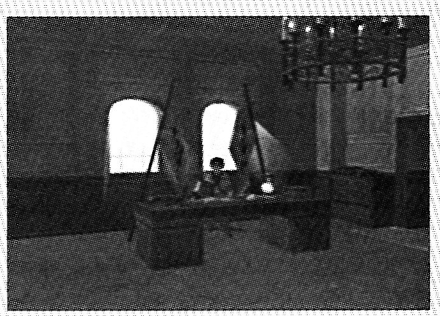
城中的事务真是少得可以，起床后在城中转了一圈我就又回到了卧室。明天也是悠闲的一天吧，我这样想着进入了梦乡，可是，我错了。“托马斯大人，大事不好啦！”第2天一大早，我就被赛茜尔吵醒了。“克，克莉丝大人来了！”“果然事情穿帮了．．．”塞巴斯汀也吓得手足无措。没办法，虽然心里害怕，但我是城主，这时就一定要挺身而出。壮起胆子，我去向克莉丝解释，谁知她只是因迷路路过而已，更表示不会对我们进行干涉，真是令人虚惊一场。

送走了克莉丝，为了平息一下心情，我到附近的



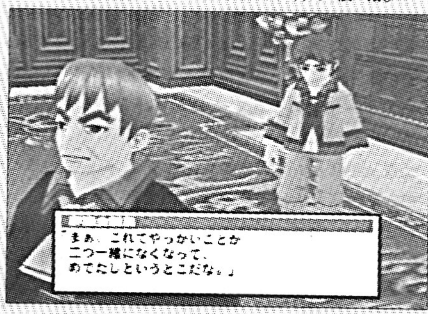






伊克斯村去散散步。谁知一进村就遇到一个猪头，还态度傲慢地让我带他去比特修格城。带他进城才知道，他是塞古森评议会的议员，今次前来追究擅自出租土地供人经商之事，并命令将店铺全部关闭。好不容易有了一丝起色，现在却被完全禁止，大家都大受打击。第2天，比特修格城竟然被塞古森的军队包围了。带队的议员称前两天来到城中的修格一行是通缉犯，要迅速交出他们。虽然赛巴斯汀提议交出修格，但为了比特修格城的声誉，我绝不能把城里的客人交出去。可是外边的士兵已经把小城完全包围，修格他们根本无法逃出。正在我进退两难的时候，广场上两个陌生人的身影吸引住了我的视线。询问之后得知，年轻男子名叫西撒，自称是军师，年长女性是他的监护人，叫做苹果。西撒说他可以帮比特修格城摆脱危机，并给大家都分配了任务。我在城中转了一圈，发现大家都在努力的备战，他们对比特修格城的感情表露无疑。翌日，与塞克森军正式开战。因为目的只是让修格逃走，尽管可以全灭敌军，我们还是坚守阵地，为修格他们守好退路。修格他们跑掉后，塞古森军因出师无名而退却。西撒留下了一个锦囊也走了。

几天后，大家还沉浸在胜利的喜悦中，谁知骑士团六骑士中的雷奥和帕西瓦尔来到城中宣布了我的解职决定。这一消息令我夜不能寐，在城中散步时遇到了赛茜尔等人，他们的话对我感触极深。第2天，雷奥和帕西瓦尔来接我走，正要与曾经为之努力的比特修格城道别，赛茜尔突然冲了出来，“谁也不许带走我城的城主，以守备队长之名！”“想尝尝乡下武师的厉害吗？”平时对我爱搭不理的乔恩也站了出来，连塞巴斯汀都显得十分激动，“这个……把城主带走我们会很麻烦的，拜托你们不要这样作！”但真正使在六骑士中以勇猛善战著称的雷奥也感到不寒而栗的恐怕还是突然出现在身后的艾克那寒气逼人的一句：“如果硬要把城主带走的话……我会……恨你的哦……”看到大家如此拼命，我也鼓起了勇气，直面雷奥和帕西瓦尔：“我不想走，我是比特修格的城主，比特修格是我们大家的城市，塞古森没有权利带我走！”好在雷奥和帕西瓦尔都是明事理的人，只告诉我要有迎接麻烦的决心就走了。之后因为比特修格这名字太绕口，大家决定改一个更好听的名字，由我取名为“樱”城。



既然决定要保护自己的城市，就要进行战斗！因为事先设好了陷阱，因此只要按兵不动即可。陷阱发动后我们退至城内，在战胜几批骑士后，大家都有些体力不支，但一枚突然飞出的闪光弹救了我们。苦战之后，眼看就要全部被擒，玛莎突然拿着一份证明出现。原来这是西撒留下的计策，将樱城在我的任期之内以200元的价格卖给了卡拉亚族族长，之后再由我以每年1元的价格向其租借。这样一来樱城的所有权归为卡拉亚族所有，塞古森军再对其发动进攻的话将演变变为政治事件。评议会议员对此束手无策，更因叛国行为被揭发而仓皇逃走。从这时起，樱城完全独立了，而我在经历这许许多多之后也变得更加坚强。站在城头，一个声音在我胸中澎湃——我，托马斯，有一个梦想：要成为黑社会的老大……



修格篇(共通)第四章

●炎之英雄等待之地

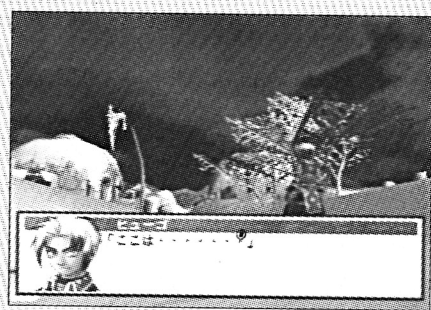
终于，修格到达了炎之英雄等待的地方，同时，盖特与克莉丝也来到了这里，在莎娜的引导下，大家终于可以见到炎之英雄了，这个机会可是修格等待了很久的，在修格的心中，炎之英雄就是他的目标，他相信只要与炎之英雄见面，自己就可以成长为和炎之英雄一样的战士，可以保卫自己的家乡，不让亲人们再次遭遇背井离乡之苦；克莉丝是为了找寻父亲的下落，而盖特则是来会见他久别重逢的好友。然而，这一切都已经不可能了，摆在大家面前的，只有炎之英雄曾经使用的武器，和代表着他形象的衣服……

原来，炎之英雄已经不在这个世界上了。“但是，拥有真之纹章的人应该是长生不老啊……”修格不禁发出疑问。这时，莎娜回想起往事，炎之英雄由于深爱着莎娜，不希望看到自己的爱人一天天的苍老，而自己却因为拥有真之纹章的力量而长生不老，于是，在与巴姆摩尼亚的战斗后，就自己解开了真之炎纹章，在随后的几十年里，炎之英雄也随着时光的流逝离开了这个世界，现在，能看见的也就是这些他曾经用过的物品了……但是，炎之英雄的传说依旧被人们传诵着，所以，现在，必须要有人来继承炎之英雄，而这个人，就要由修格来担任了。虽然修格已经无法看见他心目中的英雄了，但是，他决定继承炎之英雄的遗志，让这片大陆得到真正的和平，不再有战争与流血，让人们生活在和平与安详之中。

所谓继承炎之英雄，就是继承真之炎纹章，当然，想做炎之英雄也不是那么容易的，必须要通过考验——与炎之纹章的化身战斗，对于现在的修格来讲这个可不是玩笑，但是为了让大家得到幸福，为了死去的鲁鲁，只好硬着头皮往前冲了……在盖特的真之雷纹章以及克莉丝的全力支持下，终于战胜了炎之纹章的化身，继承了真之炎纹章，同时也继承了炎之英雄未完成的使命。

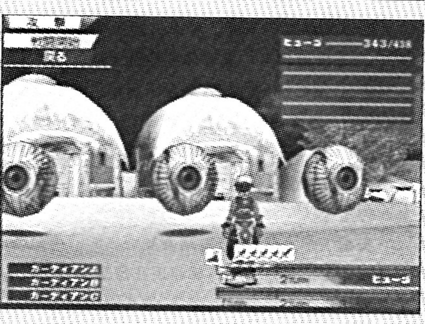
看到修格成功继承了真之炎纹章，在场的人也都感到高兴，这时，不速之客出现了——曾经数次交手的神秘四人组，他们竟然要枪走真之炎纹章！？刚刚继承下来的力量与信念怎么能就这么被人夺走？于是，战斗开始了……本来这几个人就很强，再加上刚才与炎之纹章化身的恶战，无论如何也没有胜利的希望，眼看着纹章就要被夺走，突然间，炎之英雄挡在了修格等人的面前，同时，由于炎之英雄的瞬间复苏，使得在洞外等候的同伴们也来到了这里，在绝对压倒的情况下，神秘四人组也只好暂时撤退了。虽然炎之英雄已经不在这个世界了，但是，刚才的瞬间他确实再次出现在我们的眼前，大概，我们可以将他的心情转达给生存着的人们……







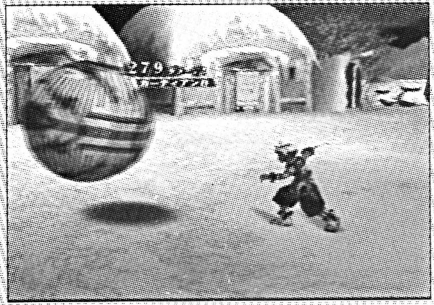




●查亚村

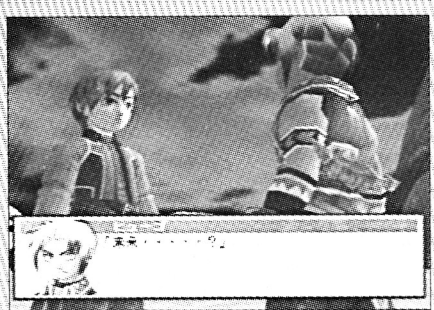
回到查亚村，经过了一夜的休息，修格感觉回复了昨日的疲倦，今天要正式开始自己的旅程了。从旅馆走出来，到了村口，发现巴鲁摩尼亚大军正在进攻这里。明显与上次的不同，这回的兵力实在是太多了，回到村中找到西撒，他应该有好主意吧……没想到西撒也没有很好的办法，只好豁出去应战了。

但是敌人过于强大，无奈之下只好全军暂时退避到鸭子村（部队数下降到5自动发生剧情）……大家









满身伤痕的来到鸭子村，看来已经没有多少战斗力了，如果再次战斗……难以想象后果会是什么样子。来到旅馆，露西娅、迪由巴、萨麦罗正在讨论下一步的行动方案，但是由于以前双方的关系一直很紧张，会议还是没有结果。同时，巴鲁摩尼亚的部队已经大兵压境了，慌忙应战，结果可想而知……

●布拉斯城

找到了萨麦罗，交谈过后发觉现在的情势已经是千钧一发了，修格本来打算和现在是完全不一样的，可是现在竟然变成了这个情况，谁也要烦恼一下啊。修格走过城西的吊桥，遇见了乔军曹，在军曹的言语中，修格似乎明白了许多……

回到城里，看见兵士们一个个瘫坐在地上，修格不禁说出了心中的想法：

……(以下省略 10000 字)

看着眼前的少年气宇非凡地抒发着自己的感情，低落的兵士们被少年的想法深深地打动。确实，现在回想起来，自己为什么而战呢?无论是骑士也好、卡拉亚的战士也好，最初，自己为什么走到了战场上?不正是为了让身边的人幸福吗？现在，哈鲁摩尼亚大军压境，转瞬间家乡就要遭到蹂躏，那么自己心爱的人、重要的人、要保护的人……会怎么样？自己所谓的荣誉还存在吗？当然不会存在了，所以，没有其他选择，现在可以做的，只有赌上自己的一切去战斗！

……

果然，人类是可以创造奇迹的生物，虽然面对强大的敌人，但是胜利女神却向坚持信念的一方微笑，战斗胜利了。

回到城里，莉莉也归队了，来到会议厅，大家一起讨论下一步应该如何是好。首先，面对远远胜过自己的兵力，必须要有一个可以严守的大本营，布拉斯城是绝对不可能实现这一点的，那么，到底应该在哪里呢?这时，托马斯说:“如果大家不介意，可以使用在下的城堡作为据点……”瞬间，所有人的目光全都集中在了托马斯的身上，这让托马斯好不为难，不过还好这些目光是感激的意思（确实有些吓人……)。就这样，大家穿越了亚萨(ヤザ)平原，到达了湖之城，也就是大本营(名称自取)。

●大本营

首先，修格继承了炎之英雄的名义，领导大家与巴尔摩尼亚军战斗，也就是最高的领袖，所以，好心的托马斯将自己的房间让给了修格居住。来到了一层的会议室，看到大家都汇聚在这里，与西撒交谈，听说大空洞有些异常，于是选好同伴，向大空洞出发了

●大空洞

进入大空洞，发现金巴慌忙地进入了高速路，修格等人感到十分奇怪，于是立即跟了进去。

●高速路

走到中央的岔路口，没想到神秘四人组也在这里。很快，他们打开了以前被封印着的大门。按照以前的经验看来，应该不会有什么好事……但是金巴应该来到这里了，不管怎样，先找到金巴再说吧。随着神秘四人组进入大门，原来这里叫做辛达鲁遗迹（シンダル)，封印真之水纹章的地方。

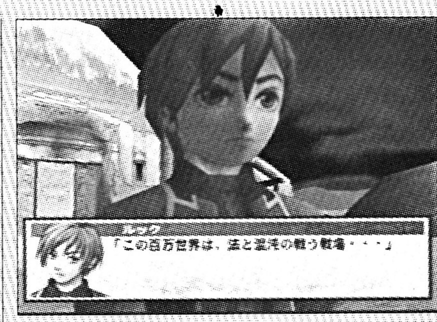
穿过迷宫(其实不是很迷惑的)，在遗迹的深处真之水纹章暴走，遗迹瞬间变成了冰雪世界遇，大家都感到事情有些不妙时遇上了莎拉，她召唤出幻兽来阻挡修格一行。大家只好全力应战，打倒了莎拉，她向最深处跑去，大家紧追上去，不巧半路遇上了一条冰龙，实力强劲，其实主要是它身边六个冰柱很厉害，不过依旧不能阻挡修格等人前进的步伐（……怪怪的感觉)。打败了冰龙，在大本营的同伴们也都赶来了，一起进入最深处，看见了金巴躺在地上，似乎已经奄奄一息了，露西娅急忙上前将金巴的身体微微扶起。这时，金巴向大家透露出了自己的秘密……其实，他是克莉丝的父亲，而且就是真之水纹章的继承者，克莉丝终于知道了自己最想知道的秘密，但是，却以失去自己寻找多年的父亲作为了交换条件。随后，克莉丝继承了真之水纹章，同时，也继承了父亲的遗志。金巴消失了，像炎之英雄一样，离开了这个世界，但是，他们的名字，将会永远被人们记住……

第四章完

修格篇(共通)第五章

●大本营

经过了一场苦战后，好好休息一下是明智的……走出自己的房间，打算到处转转，虽然是这里的首领，但是这座城修格并不是很熟悉。走着走着来到了城门，看见了卢比库村的虫骑士弗兰斯(フランツ)，当然现在的修格并不认识他。弗兰斯要求面见炎之英



雄，请炎之英雄拯救他的村子。看弗兰斯如临大难的样子，也不像是在撒谎，就姑且让他进来吧。由于弗兰斯受了一定程度的伤，先为他准备了一间客房以便修养。第二天，弗兰斯来到会议厅，向众人阐述他此行的目的。原来，假面的神官将路克将卢比库的村民全部拘禁起来，而弗兰斯的力量不足以救出村民，所以希望可以得到炎之英雄的帮助。而修格这边，西撒提出了反对意见，因为现在正值决战到来之际，不能让其他事情来打乱计划。这么一说，其他人也纷纷表示赞同(弗兰斯也真可怜，这么哀求都没有人愿意帮助他，唉，可悲……)；这时，盖特突然表示自己愿意去，弗兰斯听到这里仿佛见到了曙光，但是以西撒为首的冷静派依然极力反对，而盖特似乎心意已决，不顾众人的反对，和弗兰斯一起向卢比库进发(大战在即，竟然内部出现分裂，看来前途多难啊)。

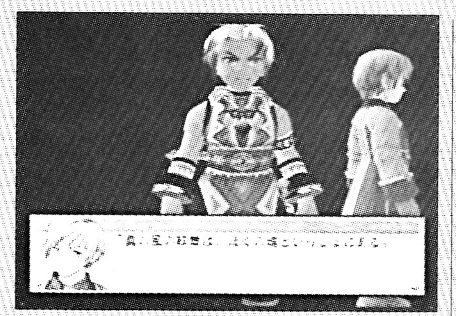
●卢比库

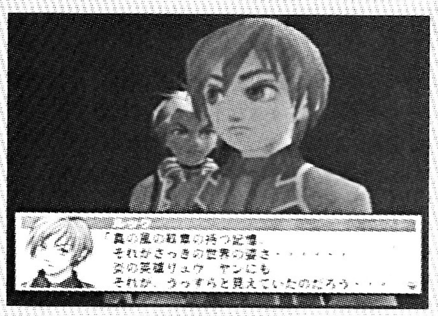
来到村口，盖特一行停住脚步，实际上，盖特也不是十分相信弗兰斯，但是他却有要来这里的理由，到底是什么呢……在依库(应该算是弗兰斯的女友吧，当然已经被抓走了)的家中，弗兰斯向众人说明了事情的原委，随后，大家出发了……

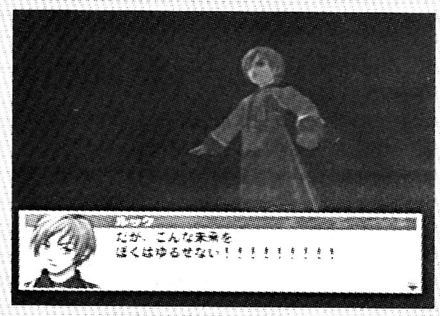
●塞那依山

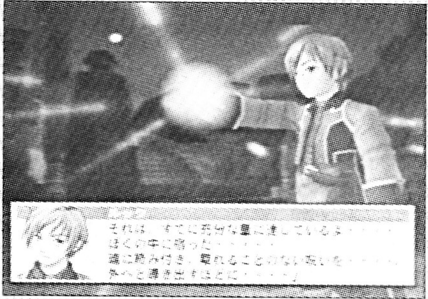
来到塞那依山，直接按照弗兰斯所说，向虫使的祭坛挺进，果然，村民都在这里，但是似乎被某种力量封印在一个固定的范围内，无法自由行动，也就是说里面的人出不来，外面的人进不去。同时，阴谋制造者也早就埋伏在这里，路克与莎拉从石柱后面走了出来，他们说要夺走盖特的真之雷纹章（汗……还没有放弃吗?)，当然，绝对不能把纹章交给他们，可是从以前的经历来判断，谈判是绝对不可能的，那么，只好以武力来解决了，很快，战胜了这两个人，现在我们的实力早就不比从前，不会再任人宰割了，可是他们竟然拿出了一个道具，所有人竟然都不是这个东西的对手，真之累纹章就这么被夺走了(可恶!什么 BT 设定，明明战胜了的!)。路克的目的达成了，离开了这里，同时，说他还为大家准备了这里的土产（汗……又是什么东西?)。终于，结界消失了，村人获得了自由，可是盖特的雷之纹章却……（只有自己哭的份儿了）现在没有时间伤感了，先看看路克给我们留下什么礼物再说吧。走出祭坛，所有人不约而同地瞪大了双眼——











一望无际的幻兽，只好强行突破了！经过数轮战斗后，大家开始感到体力不支，但是，还有许多没有抵抗能力的村民在，不能就这么放弃……终于，再也支撑不住了，如果现在丢弃村民自己逃走，还有生存的希望，但是……那样的事情始终不会由我们来扮演，哪怕死也不能后退半步。幻兽一步一步逼近过来，眼看盖特等人就要被杀害，突然，一根长矛刺穿了幻兽的身体，竟然是以前经常与盖特作对的迪由库（デューク）等人，虽然这个家伙还是那样冷嘲热讽的，但是毕竟是朋友了，还是说句谢谢吧。

●卢比库

回到村里，村民将盖特视为英雄，然而却对弗兰斯冷言冷语，甚至出手相待。这时盖特将这个人一拳打翻在地，盖特能够明白弗兰斯的心情，他做的一切都是希望村人可以更好的生活，但是却不被人们理解，这种心情盖特可以了解，同时，为了打倒路克，弗兰斯与依库、卢比（ルビ）也和大家一起加入了炎之英雄的军队。

●布拉斯城

克莉丝等人向布拉斯城前进，来到了布拉斯城的西门，正好遇见尤美（ユミィ），她说找克莉丝有些事，于是大家和尤美一起向库伏特森林出发

●库伏特森林

进入森林内部，尤美突然说出一些奇怪的话，原来她不是尤美，是莎拉变装的，于是，真之水纹章也像雷纹章那样被夺走了……

●大本营

作为首领，必须要对大本营周遭的情况有一些了解，于是修格等人到附近的依克塞村转了一圈。回来后，正好遇到布拉斯的骑士来通报战况，巴鲁摩尼亚的军队正在围攻布拉斯，情况万分火急。于是，修格立即做好准备赶往布拉斯支援，来到西边的桥上，与敌人交战。这时，路克与莎拉出现，这样，真之炎纹章也被夺走了。

五行纹章都到手了，路克说："仪式可以开始了，尤巴，这里交给你了。"这个所谓的仪式就是一种杀神的行为，由于世界是由27真纹章的力量所支撑，一旦27真纹章被毁，整个世界就会消失，而利用五行纹章就可以毁掉27真纹章，这就是路克抢夺纹章的目的。为了追击路克等人，必须先将尤巴击败，于是，众人团结一致，将尤巴及其手下残党击败。但是路克早已逃之夭夭了，没办法，不知道他们的去向，只好先回大本营再做打算了。

●大本营

来到会议厅，巴鲁摩尼亚的神官将撒撒莱也加入了我方阵营，大家一起在讨论下一步应该怎么做。这时，消失很久的那修出现了，他已经找到了路克等人的藏身之所，叫做仪式之地，虽然有人说不能相信，但是在这种关键时刻，西撒认为还是有尝试的必要。于是，在城内的广场上开始了点兵，为了自己的家园，战士们再次踏上了战场……

●仪式之地

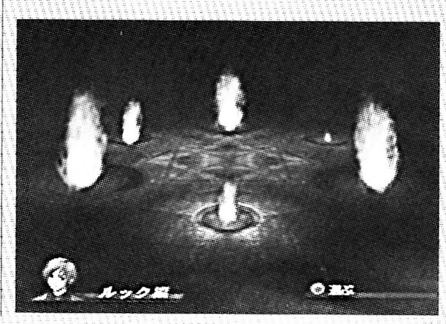
击败仪式之地的守军后，仪式之地的彻底制压成功，剩下的就是将几个真纹章夺回来，然后再击败路克就算大功告成了（还是说起来轻松）。

随后真正的战斗展开了……没有正义与邪恶的分别，同是为自己的理论在战斗，所以，任何一方的胜利都是预料中的。就这样，这样势均力敌的最终决战开始了……

路克篇



还有，最后要提的就是第六主人公路克，虽然同是108星的一员，但是却作为反面角色出现。然而，他所谓的杀神一眼看去似乎是有些疯狂，但是仔细想一想，每一次战争，不正是由这个世界上的人类发起的吗？为了自己的利益与欲望任意的进行生命的掠夺，对大自然进行摧毁，这所有的一切，都证明了人类的罪行，也许，真的需要给人类一点点教训；但是，无论世界变成怎样，始终都会有善良的人存在，所以就这样对整个人类乃至整个世界进行肃清，确实偏激了……毕竟，还有许多善良的人与无辜的生命存在，于是，自然而然就会有人出来反抗，结果也就不言而喻了。对于路克这个人，玩过前作的朋友都该知道，门之纹章的弟子，真之风纹章的继承人，实力绝对不容小觑。但是，3代中却成为了最终BOSS（可惜啊，不然就可以使用五行纹章了）。虽然前作对他的刻画并不是很多，可以说是个真正的配角，不过这次的3代中，我们就可以一睹他的风采了（当然条件就是集齐108星，达成完美结局）。





责编/TAKO SORA



我的暑假 海洋冒险篇

制作公司 SCEI
游戏类型 SLG
发售日期 7月11日
文／责编 valkyrie

在《我的暑假》在PS上取得重大成功后，阳光、少年、游戏、青春仿佛成了这个游戏的代名词。之后SCEI公司将该作品的独创趣味性给以发挥、升华，并在PS2上发售了续作——《我的暑假2》~海洋冒险篇~

故事发生在60年代的日本……

游戏中的事件、人物与上作相比都有大幅增加，而随之提高的，必定是游戏的游戏性与乐趣。今次为第一次接触此系列游戏的玩家准备了概括的介绍，更为精通此游戏的朋友提供了游戏中30天所发生的事件表以供参考，当然，如果杂志前的您又有什么针对此游戏的新发现或独特见解的话，请一定来信告诉我，因为这是为了大家都能有一个快乐的“暑假”。

——拜托了，岛之家

暑假的第一天，主人公独自来到了这个位于南海的小岛，并且要在这里度过整个夏天。陌生的环境，陌生的海滨，陌生的人……等待主人公的究竟会是怎样的一个暑假呢？

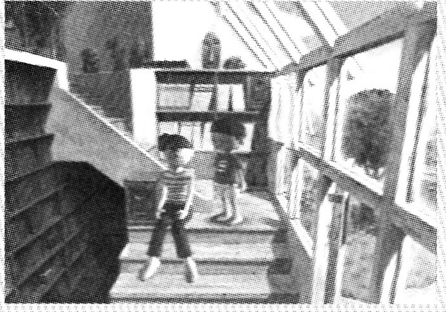
主人公的住处被安排在岛上因经营民宿而小有名气的亲戚家——茜屋。所谓民宿呢，就是在每年在7、8月份这样的暑假旅行最佳时期或是5月份的黄金周时期，以个人名义出租房屋给旅行者居住的形式就被统称为民宿。当然也有长期经营民宿的家庭，就像游戏中的茜屋。

首先是临海，早上睁开眼睛后就可以望见无垠的大海，当然，晚上也可以在房间里欣赏夕阳沉入大海的一瞬。

再来就是阿姨作的家常小菜，早晚三顿饭，这要比任何地方出售的定食都来的实惠，当然也要和家里人一起围坐在桌子前大喊“我不客气啦～～！”，这可是免费赠送的家庭温馨啊。

时间	人物	场所
8月1日		
16时	叔叔	起居室
	婶婶	厨房
	タケシ&シゲル	猫屋前
	爷爷	天文台
	船长	防波堤
午饭	主人公	茜屋
19时	婶婶	起居室
	タケシ&シゲル	兄弟的房间
	摄影师	调理厂
8月2日		
6时半	主人公	公园
早饭	主人公	茜屋
8时	叔叔	工作场
	婶婶	洗衣房
	タケシ&シゲル	秘密基地
	摄影师	客室
	镜子	公园
	光	公园
	爷爷	医院
	护士	医院
	船长	防波堤
12时	船长	茜屋
16时	摄影师	公园
17时	船长	护士
晚饭	主人公	茜屋
19时	婶婶	起居室
	靖子	天文台
	光	天文台
	摄影师	浴室
8月3日		
8时	摄影师	客室
12时	摄影师	调理厂
晚饭	主人公	茜屋
19时	タケシ&シゲル	浴室
8月4日		
早饭	靖子&光	茜屋
8时	靖子	地藏社
晚饭	婶婶	茜屋
19时	光	天文台
8月5日		
早饭	主人公	茜屋
8时	婶婶	门厅
	洋	墓地
16时	婶婶	茜屋
	护士	公园
17时	船长	
晚饭	婶婶	茜屋
19时	婶婶	起居室
8月6日		
早饭	芳花	茜屋
8时	船头	防波堤
	婶婶	洗衣房
	芳花	调理厂
	靖子&光	海岸
12时	芳花	客室
16时	爷爷	天文台
晚饭	靖子&光	茜屋
19时	靖子	浴室
	光	浴室附近
	摄影师	调理厂
	タケシ	公园
	シゲル	起居室
8月7日		
8时	光	公园
16时	芳花	茜屋
19时	靖子	公园
	芳花	调理厂
8月8日		
早饭	叔叔	茜屋
8时	叔叔	厕所前
	婶婶	起居室
	タケシ&シゲル	被封闭的门
	爷爷	防波堤
12时	芳花	海岸
16时	爷爷	天文台
晚饭	洋	茜屋
19时	靖子	天文台
	シゲル	兄弟的房间
	婶婶	爬山虎前
8月9日		
早饭	叔叔	茜屋
8时	船长	防波堤
	婶婶	洗衣室
	タケシ&シゲル	水潭入口
	爷爷	医院
	护士	医院
	洋	洋的家
12时	摄影师&船长	茜屋
晚饭	婶婶	茜屋
19时	婶婶	起居室
	タケシ&シゲル	公园下
8月10日		
8时	护士	医院
16时	护士	茜屋
晚饭	タケシ	茜屋
19时	光	自室
8月11日		
8时	护士	医院
晚饭	靖子&光	茜屋
19时	婶婶	厨房
8月12日		
早饭	婶婶	厨房
8时	叔叔	茜屋
	婶婶	大门口
	タケシ&シゲル	猫屋前
	靖子	天文台
	摄影师	调理厂前
8月13日		
8时	婶婶	茜屋2层
	洋	洋的家
傍晚	婶婶	厨房
19时	婶婶	爬山虎前
	静江	调理厂前
	洋	公园
21时	タケシ	兄弟的房间
	シゲル	起居室
8月14日		
8时	婶婶	起居室
	船长	防波堤
9时	靖子	墓地
12时	船长	防波堤
16时	爷爷	病房
19时	婶婶	居间
	爷爷	天文台
8月15日		
8时	婶婶	地藏社
	静江	墓地
	光	公园
	船长	防波堤
16时	患者	病房
19时	静江	客室
8月16日		
8时	静江	洗衣房
	タケシ&シゲル	墓地





最后，在茜屋中有一个经营冷饮的小柜台，这里透露一下，只要喝过这里出售的汽水后可以得到纪念瓶盖。这又突然让 valkyrie 想起了《机器猫》中野比他们收集瓶盖的故事了……

——岛上的人们

在主人公乘船来岛上的时候，同行的还有一位靖子姐姐，她同样是预定来这里过暑假的，不过她究竟要住在什么地方呢？在第二天早饭过后这位靖子姐姐就会来茜屋并告诉主人公她的住所。她的住所是整个小岛上最具魅力的地方——有类似天文台的圆形屋顶，从 1 层到 2 层的楼梯拐角处还放置着老式留声机（也许对那个年代来说不算老）。

与墙壁齐高的书架被各式各样的小说堆满，院子里有着靖子姐姐亲自栽种的花丛，而经典中的经典，是这所 2 层房子的一面墙壁是用完全用玻璃组成的，这是在城市里完全无法办到的啊。

除了靖子姐姐的家，岛上还有很多有意思的地方，比如富海医院，在这里可以得知很多医学常识；而位于岛边的堤坝是个钓鱼的好地方；废弃的屋子中有很多小猫，主人公的暑假会因这些而变成什么样呢？

——多姿多彩的活动

本作是发生在海边的事情，所以很多活动都与海洋有关，游泳就是少不了的一项，不过只限于白天。而钓鱼也增添了针对海钓而设定的 4 种方式。

其实在近海的话使用淡水钓鱼方法同样可以，不过若想掉到远海区的大鱼就要灵活利用海钓方法了，我就曾经当着 TAKO 的面钓上一只 TAKO……

上作中的捕虫仍然保留，这次的虫子数量、种类和级别系统庞大到另人咋舌的地步，而且有些虫子或是小动物需要特殊的捕捉方法，这些在游戏中都会由主人公在岛上结识朋友那里学会。

之后，在墓地后面的树上找到秘密基地，可以来这里进行虫子相扑，虫子交换，学习更多饲养虫子的方法，只可惜这次装载虫子的地方太小了，所以尽量在抓获后立即登陆虫子名册。

最后可以将它放归自然或是制作成标本了。

这次的活动场所变大可能会使得玩家觉得过于浪费时间，这里告诉大家一个贴心的设计，就是在茜屋后面停留着一辆自行车，而且驾驶起来非常简单，速度也快。

只可惜有些台阶啊，高台啊就无法骑车通过了，如果灵活利用可以大大节省时间，不过千万不要将自行车随处乱丢，否则岂不是一大损失？

下面简单介绍一下操作方法：

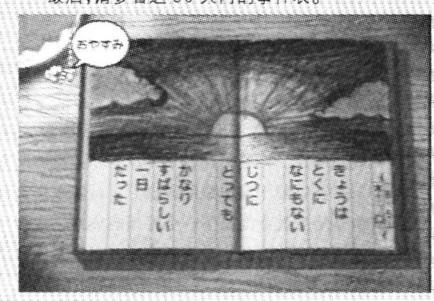
十字键：控制主角行动、后退或是转身。

○键：调查、对话。　　△键：在河边或海边时钓鱼。

X 键：奔跑、骑车加速。　□键：打开菜单。

R1 键：拿出虫网。　　R2 键：虫子管理画面。

最后，请参看这 30 天内的事件表。



	靖子	天文台
	洋	洋的家
12时	船长	茜屋
	静江	防波堤
16时	爷爷	病房
17时	船长&护士	防波堤
19时	靖子	天文台
8月17日		
8时	船长	防波堤
16时	摄影师	公园
17时	船长	防波堤
19时	タケシ&シゲル	公园前
20时	婶婶	起居室
8月18日		
8时	婶婶	茜屋
8月19日		
早饭前	タケシ	茜屋
8时	タケシ&シゲル	水田入口
	顽固老头	碳烧小屋
	爷爷	医院
	靖子&洋	洋的家
16时	护士	公园
19时	光	天文台
8月20日		
早饭前	主人公	茜屋
8时	婶婶	停车场
	タケシ&シゲル	水田入口
	芳花	更衣间
	光	公园
晚饭前	タケシ	茜屋
19时	光	天文台前
8月21日		
早饭前	主人公	茜屋
早饭后	谷口	茜屋
8时	船长	防波堤
	芳花	公共电话
	谷口	客室
	护士	医院门口
12时	谷口	海岸
16时	芳花	茜屋走廊
	谷口	浴室
晚饭前	タケシ	茜屋
19时	婶婶	起居室
	芳花	调理厂前
	摄影师	调理厂前
	谷口	客室
21时	タケシ&シゲル	兄弟的房间
8月22日		
8时	芳花	茜屋
	船长	防波堤
	タケシ&シゲル	洞穴中
	靖子&洋	洋的家
	光	公园
16时	谷口	客室
17时	船长	防波堤
晚饭前	タケシ	茜屋
晚饭后	叔叔	茜屋
19时	叔叔	起居室
	婶婶	起居室
	タケシ&シゲル	兄弟的房间
	靖子&洋	公园
	光	公园
8月23日		
早饭前	タケシ	茜屋
8时	叔叔	茜屋
	爷爷	医院
	护士	医院
	靖子&光	海岸
16时	爷爷	天文台
晚饭前	靖子&光	茜屋
19时	タケシ&シゲル	公园下
	芳花	公共电话
	靖子	浴室外
8月24日		
早饭前	婶婶	茜屋
8时	船长	防波堤
	婶婶	公园下
	芳花	茜屋
12时	谷口	客室
16时	摄影师	公园
	护士	茜屋
19时	タケシ	兄弟的房间
21时	谷口	客室
8月25日		
早饭前	タケシ	茜屋
早饭后	タケシ&シゲル	茜屋
8时	靖子&洋	洋的家
12时	谷口	防波堤
晚饭前	主人公	茜屋
晚饭后	主人公	公园
8月26日		
8时	タケシ&シゲル	洋的家
晚饭后	タケシ&シゲル	茜屋
19时	靖子	天文台前
	タケシ&シゲル	兄弟的房间
8月27日		
早饭后	主人公	洋的家
9时	タケシ&シゲル	洋的家
	靖子	洋的家
	光	洋的家
	洋	洋的家
	谷口	海岸
12时	芳花	茜屋
19时	婶婶	起居室
	タケシ&シゲル	公园下
	靖子&洋	公园
	谷口	防波堤
	保田	茜屋
8月28日		
9时	婶婶	洗衣房
16时	患者	医院
	爷爷	天文台
8月29日		
9时	靖子&洋	洋的家
	船长	防波堤
16时	爷爷	天文台
	患者	医院
17时	船长	防波堤
晚饭前	摄影师	茜屋
晚饭后	主人公	茜屋
19时	婶婶	起居室
	タケシ&シゲル	茜屋
	靖子&洋	公园
	光	公园
	爷爷	天文台
	摄影师	茜屋
8月30日		
9时	靖子&洋	洋的家
	摄影师	公园
	船长	防波堤
12时	船长	茜屋
	芳花	茜屋
16时	爷爷	公园
	摄影师	公园
	芳花	茜屋
17时	船长	防波堤

《基连的野望》59 回合爆机研究报告

为了最速爆机就要在开始时终止“RX 计划回收”。虽然会因为失去了开发木马级母舰和高达的机会以及无法按剧情将敌人的多名机师击毙而提高游戏的难度，但这却是提高攻略速度的关键，再说这些难度对于久经沙场的战略老鸟们来说算不上什么。该游戏中要有对敌基地攻略的提案提出才能发动并进攻敌基地。在游戏初期，对马多那斯、夏威夷和北京的攻略是与剧情无关的，只要攻略完马多那斯和夏威夷的其中一个就可以得到进攻北京的提案。但接下来的纽约攻略是与剧情“RX 计划回收”有关的，只要“RX 计划回收”一有结果就会提出纽约攻略。首先要开发完“V 作战”中的 3 驾 MS 和飞马级母舰，才能有“RX 计划回收”的提案。如果实行回收最短在 10 回合后才能有“RX 计划回收”的结果并且得到纽约攻略的提案；如果取消回收那将在 2 回合后得到 RX 计划基础设施遭敌破坏的消息并且部下提出纽约攻略。以后基本上是攻占敌一个基地后就会提出下一个基地的攻略，这样不用受到剧情约束而影响了攻略的速度。当然要完成占领马多那斯、夏威夷和北京后才能发动纽约作战。

我的攻略路线：夏威夷→北京→马多那斯→纽约→奥德萨→乞力马扎罗→加里福尼亚、所罗门→阿巴奥古→SIDE3、格拉那达。先打夏威夷的原因是进攻夏威夷有 2 条路线，而进攻马多那斯只有 1 条路线且路途遥远，在战斗中应尽量以多打少并减少必要的损失。占领北京后可以从 3 条路线进攻马多那斯，这样可以提高胜算、减少损伤并缩短攻略速度。由于纽约攻略与剧情“RX 计划回收”有关，所以越早完成“V 作战”就能越早得到“RX 计划回收”的提案，这就要部下们的配合经常提出“兵器开发缩短”的提案，加快开发速度，尽快完成 3 架 MS 和飞马级母舰的开发。我第 5 回合占领夏威夷，第 11 回合搞定北京，第 16 回合马多那斯攻略完了，第 21 回合高达试作机完成，第 22 回合“V 作战”成功并提出“RX 计划回收”的提案（我选“NO”），第 24 回合传来 RX 计划基础设施遭敌破坏的消息并且部下提出纽约攻略。利用马多那斯攻略完了到提出纽约攻略的这段时间可以对军团进行重新部署和整备，便于以后的攻略。由于纽约与奥德萨不是一条进攻路线上的，所以在进攻纽约的同时应调动其他军团为奥德萨攻略作准备。我的纽约攻略从发动攻略至占领纽约只用了 4 回合（第 24 回合至第 27 回合），真正的战斗也就 2 回合。这是由于敌人在纽约只驻扎了 2 个军团 10 多支部队，敌人的仓库中有 45 支部队，敌人不能及时调配部队，让我捡了便宜。进入纽约后敌我双方的对比：我 3 个军团 VS 敌 2 个军团，我 84 支部队 VS 敌 45 支部队（包括防御部队，下同）。虽然从部队数量上我军占有优势，但如果不及时结束战斗占领纽约，敌人很可能会从加里福尼亚进行增援。由于放弃了“RX 计划回收”，纽约的敌第 4 军团竟是由 1 架高达、2 架太空大炮和 5 架太空坦克组成！在第一次进攻奥德萨的过程中会发生原作中的剧情，2/7 回合时我军会遭到“黑暗三连星”的攻击，50% 的部队被灭，5/7 回合时发生我军高级将领叛变的事件，7/7 回合核弹事件，敌 50%、我军 30% 的部队受损。为了最速爆机就不要撤退让核弹发射，先派一先遣部队进攻奥德萨引发剧情，等到下个回合再让大部队进入奥德萨作战。先遣部队最好让 11、12 军团担当，只有 10 支部队且无军团长。配属输送机 1 架和 3 架 TIN 战斗机，让战斗机搭载到输送机上。进入战区后就往没有敌人的地方逃，如果敌人追上来，就将 TIN 战斗机放出去吸引敌人，务必引发出所有剧情撑到下一回合，发生剧情时由于我军在地图上只有 1 支部队（TIN 战斗机都搭载在输送机上），所以 1＊0.5＝0.5 <1，所以并没有部队被灭，这种方法还可以运用到以后对付“太阳炮”。最后倒是敌人的核弹报销了自己的一半部队，可以降低后面攻占奥德萨的难度，以多打少！核弹发射的负面效应：占领奥德萨后占领地从属化降至一半。我在第 28 回合发动奥德萨攻略并派出 12 军团去引发剧情，由于军团调配不及时直到第 30 回合和第 31 回合才分别派遣第 4 军团、第 1 军团进攻奥德萨，第 33 回合完成奥德萨的攻略。如果军团调配及时，那么爆机所花的回合数至少能缩短 1 回合，遗憾！接下来乞力马扎罗的每个军团都有 1/3 的部队是 MS，其中陆战高达、陆战吉姆的性能更是凌驾于敌人 MS 之上。此时的敌人显得有些弱了，只用了 2 个回合就解决了他们。第 38 回合也就是占领奥德萨后的第 5 个回合发生原作剧情：敌人从加利福尼亚进攻查布罗。只要歼灭来敌就可以发动所罗门攻略。也在该回合，乞力马扎罗攻略完了。第 39 回合，部下提出加利福尼亚攻略的提案，为了提高军官的忠诚度以免将来发生月神 2 的叛乱事件，所以决定还是用忠诚度较高的第 1、9 军团调至纽约进行加利福尼亚攻略。不巧的是这两军团刚参加完乞力马扎罗的攻略，从乞力马扎罗经查布罗到纽约所花时间最短。为了不影响军团的调动，发动查布罗防御战迎击敌人，让第 1、9 军团顺利通过查布罗。进攻查布罗的敌军只有 1 个军团 30 支部队，将 61 式坦克和攻击机配属给驻扎在查布罗的军团用于防御作战，MS 留给第 1、9 军团用来进攻加利福尼亚。此时的加利福尼亚是自护在地面上的最后一个基地，此战也是地面上最后一次大战。不要吝啬了，将手头上最强的陆战兵器都拿出来进攻加利福尼亚吧！第 40 回合发动查布罗防御战，第 41 回合第 3 军团（9 支部队）迎击，说是迎击实际上是去拖住敌人。第 42 回合第 3 军团全灭。第 43 回合敌人进入查布罗，我军在数量上占有决定优势再加上防御部队，防御成功是 100% 的事。第 45 回合发动加利福尼亚攻略且查布罗防御成功。第 48 回合占领了加利福尼亚，虽然加利福尼亚敌有 3 个军团，部队数高达 91 支之多，但部队的质量明显差于我军。占了加利福尼亚后，地面作战完结，将部分陆战兵器回收用于建造宇宙战用 MS 和战舰。地面上的基地如果其上空（宇宙）未被我军占领的话，应该驻留军团用于防止敌从宇宙实行降下作战，其余的军团或打仗准备进行宇宙战、或休假提高军团成员忠诚度。

其实宇宙作战只需 3－4 个军团即可。开发出吉姆和吉姆大炮后就可以停止技术研究，有了这两种 MS，就足以搞定宇宙了，所以在“预算/税率”中将“开发”的预算投到“生产”或其他部门。发动所罗门攻略前尽量占领东亚上空、北美上空和奥德萨上空，从这些地方进攻所罗门路程最短。所罗门之战是一场恶战！敌人所驻扎的部队数不比加利福尼亚的少多少，且在第一次攻入所罗门的 6/7 回合时要塞型 MA 出现，我军部队有损失（剧情强制）。这 MA 有地图兵器（2 种：自机周围 6 格，直线 5 格），一不小心我方就会损失惨重。所以先派诱饵部队去引发剧情，接着大部队再攻入。对付要塞型 MA 的方法：开始时它会躲在据点里，一旦它出击就将其围住群殴之，千万别让它逃了。光线兵器对其是无效的，这点要注意，用吉姆来对付它吧。成功占领所罗门后自护的兵力损失惨重，我军可以势如破竹的进攻阿巴奥古。但此处又有剧情发生，敌人会用太阳炮攻击途中的我军，30% 的部队被灭，不过这里用诱饵部队的老方法就行了。在阿巴奥古攻略时敌方会有 NEWTYPE 部队增援，虽然只有 3 支部队但也要格外小心，他们的命中率和回避率都很高，尤其是娜娜。占领了阿巴奥古后可以对 SIDE3 和格拉那达发动作战。由于从一个基地出发不能同时对两个敌基地进行攻略，所以先与月恒久都市搞好关系，友好值大于等于 70 后取得通行权就可以从特林顿上空攻击格拉那达了。而攻击自护老巢 SIDE3 的军团就可以从阿巴奥古出发，这样就可以同时进攻这两个据点了。先攻入格拉那达拖住敌人大部分兵力，同时进攻 SIDE3，这样可以减少 SIDE3 的驻军而且攻击 SIDE3 时也不会有增援部队的干扰。进攻 SIDE3 时会发生进攻阿巴奥古时同样的剧情，为了最速攻略就损失 30% 的部队吧。先将军官们从兵器上降下，等剧情过后再让他们乘上，这样就不会有人受剧情的影响而负伤了。杀入 SIDE3 后发现敌部队少得可怜，只消 2、3 个回合就能制压完 SIDE3。只要占领了自护的大本营 SIDE3，联邦就胜利了，也就爆机了。

我第 46 回合发动所罗门攻略。第 47 回合诱饵部队第 12 军团攻入所罗门。第 48 回合第 2、11 军团攻入所罗门，此时的第 11 军团早已有了军团长，是一支有 27 支部队的军团了（这是在第 30 回合将 01 军团中的シナプス大佐除队，第 31 回合将其任命为第 11 军团军团长）。第 49 回合第 8 军团攻入所罗门。第 50 回合攻占所罗门。进攻阿巴奥古时 1/7 回合敌人的第 13 军团出现，就是 NEWTYPE 部队，还好只有 3 支部队，但他们都可远程攻击对我军伤害不小。其中娜娜的爱美号最厉害，所以尽量先将他们消灭，实在不行就切断他们的补给线，等他们物资用完后再折磨他们。敌人参加阿巴奥古的军团数竟然高达 12 个（包括 NEWTYPE 部队和防御部队），实际出战还不满 70。因为有些敌军配属了非宇宙战的兵器也算在了部队总数中，但这些部队是不能出战的。我军共有 2 个军团 51 支部队，第 51 回合发动阿巴奥古攻略，分别从所罗门和非洲上空出击，在第 55 回合攻略完成。为了最速攻略在不对军团整备的情况下于第 56 回合发动对 SIDE3 的进攻，用刚参加完阿巴奥古攻略的第 2 军团部队（由于上次攻略中损失 7 支部队现存 20 支部队）和后 3 支部队（是按“军事”的“编成”中部队排列的顺序），将较强的部队搭载在中间的舰船上避免被太阳炮击毁。第 57 回合发动格拉那达攻略并派出军团进攻，该回合第 2 军团进入 SIDE3 作战，敌共有 5 个军团 32 支部队（包括防御部队）。我军应使用电装策略快速占领右上和右中两个据点，务必在该回合结束前占领右下的据点，因为下个回合敌人从格拉那达派来的增援将会在右下方出现，如果右下方的据点被敌人占领，敌人可以进行补给并在该据点上回复兵器的耐久值，这对我方是大大的不利，所以能否破坏敌人的补给线决

第二战区
2ND BATTLE ZONE

定着占领 SIDE3 所需回合数的多少。第 58 回合从阿巴奥古再派出一个军团进攻 SIDE3，该回合敌军增援也到达 SIDE3，这时敌共有 6 个军团 36 支部队，由于敌人的增援部队多为舰船，所以我军在死守右中和右下两个据点等待下回合我军增援的同时利用补给线的畅通进行有效的反击歼灭敌人的增援部队。第 59 回合进攻格拉那达的军团到达战场，这场战斗不太重要，将精力集中在 SIDE3 攻略上吧！只要攻下 SIDE3 联邦就完胜了，所以选择委任吧！SIDE3 方面，增援进攻 SIDE3 的军团到达战场，我军实力大增，占领完所有的据点（不要理那些炮塔了）后终于联邦成功制压自护老巢 SIDE3，迎来最终胜利！ 文／刘峻浦 责编／涟漪

《机器人大战 R》系统解析

责编／TAKO

——技能篇——

＊援护攻击——在邻接己方机体发动攻击时进行援护攻击，等级数即为援护可能次数。

＊援护防御——在邻接己方机体受到攻击时以防御状态承受攻击，等级数即为援护可能次数。

＊指挥——使指挥范围内的己方机体命中，回避率上升，重合的场合以等级高的为准。

＊防御——发动盾防御，切返，击落等行动。

＊底力——HP 少于 50% 后机师的命中回避，机体的装甲值和会心一击率上升。

＊カウンタ－——在敌人进行攻击时有一定确率发动先制攻击。

＊ニュ－タイプ／强化人间——机师命中回避率上升，浮游炮射程上升。

＊ニュ－タイプ X——与ニュ－タイプ相同，但浮游跑射程提升较少。

＊人工ニュ－タイプ——与强化人间相同。

＊カテゴリ－F——与强化人间相同，但不可使用浮游炮。

＊明镜止水／S. モ－ド——气力 120 以上发动，机师各能力上升 10，机体运动性、移动力、装甲值上升，武器追加。

＊シ－ルド防御——机体盾装备时以一定确率减轻所受伤害，选择“防御”时必会发动。

＊切返——机体剑装备时以一定确率使敌人实弹或格斗攻击无效化。

打ち落とし——机体枪装备时以一定确率击落敌人实弹系攻击，需要 NT 或类似能力。

——精神篇——

＊自爆：给与邻接的机体（包括己方）数值等于自己 HP 的伤害，无视各种防御效果。

＊侦察：调查制定敌人的能力。

＊加速：一次性增加 3 格移动力。

ひらめき：一次性完全回避敌人的攻击。

てかげん：当次攻击至少给敌人剩下 HP10，技量小于攻击目标时无效。

集中：1 回合中命中，回避率上升 30%。

直击：一次性使攻击目标的援护防御及特殊防御效果无效。

不屈：一次性将所受伤害抑制为 10。

根性：恢复自机最大 HP 的 30% 。

必中：一回合中命中率 100%。

努力：一次性使所得经验值变为两倍。

信赖：指定己方机体 HP2000 回复。

铁壁：1 回合内时所受伤害变为 1/4。

突击：1回合内除地图兵器外所有武器移动后使用可能。

应援：指定己方机师附加“努力”效果。

献身：指定己方机师 SP 回复 10。

ド根性：自机 HP 完全回复。

热血：一次性使给予对方伤害变为 2 倍。

幸运：一次性使所得资金变为 2 倍。

脱力：指定敌方机体气力减 10。

祝福：指定己方机师附加“幸运”效果。

觉醒：增加一次行动回数，重复不可。

气合：自机气力加 10。

かく乱：1 回合间敌方命中率将为一半，重复的场合“必中”优先。

魂：一次性使给予对方伤害变为 2.5 倍，不可与“热血”并用。

激励：邻接己方机体气力加 10。

补给：指定己方机体的 EN 和残弹完全回复，不会使气力下降。

友情：指定己方机体 HP 全回复。

再动：指定己方行动过的机体再次行动。

爱：同时发动“加速、ひらめき、必中、努力、热血、幸运、气合”的效果。

——芯片篇——

プロペラントタンク
EN 完全回复，使用后破弃，战舰特殊道具

リペアキット
HP 完全回复，使用后破弃，战舰特殊道具

カートリッジ
弹数完全回复，使用后破弃，战舰特殊道具

母さんのシチュー
SP50 回复，使用后破弃战舰特殊道具

スーパーリペアキット
HP，EN，全武器弹数完全回复，使用后破弃，战舰特殊道具

ブースター
移动力 +1

メガブースター
移动力 +2

アポジモーター
移动力 +1、运动性 +5

マグネットコーティング
运动性 +5

バイオセンサー
运动性 +10

サイコフレーム
运动性 +15

ハロ
运动性 +20、射程 +2、命中 +25

高性能レーダー
地图兵器与射程 1 以外的武器射程 +1

三次元レーダー
地图兵器与射程 1 以外的武器射程 +2

リニアシート
地图兵器与射程1以外的武器射程 +1命中 +10

デュアルセンサー
全部武器命中 +10

マルチセンサー
全部武器命中 +20

高性能照—C
全部武器命中 +30

学习型 CP
全部武器会心一击率 +10%

学习型 CP +
全部武器会心一击率 +20%

学习型 CP + +
全部武器会心一击率 +30%

大型マガジン
全武器弹数变为 1.5 倍，重复不可

超大型マガジン
全武器弹数变为 2 倍，重复不可

EN チップ
武器的 EN 消耗降低 10%，重复不可

EN メガチップ
武器的 EN 消耗降低 20%，重复不可

EN ギガチップ
武器的 EN 消耗降低 30%，重复不可

チョバムアーマー
HP +500、装甲 +100

ハイブリトアーマー
HP +800、装甲 +150

超合金 Z
HP +1000、装甲 +200

超合金ニュ—Z
HP +1500、装甲 +250

大型ジェネレーター
最大 EN +50

メガジェネレーター
最大 EN +100

ソーラーパネル
每回合回复最大 EN 的 10%

シャッフルの纹章
出击时气力 +5

ホバークラフト
移动类型变为悬浮

ミノフスキークラフト
机体与武器的空中地形适应变为 A、飞空可能

防尘装置
机体与武器的地上地形适应变为 A

スラスターモジュール
机体与武器的宇宙地形适应变为 A

A－アダプター
机体与武器的全部地形适应变为 A

ビームコーティング
光线系伤害减少 750

フィールドバリア
光线系伤害减少 850



经过数日来的努力，终于达成全s级！

这篇是我针对全s级通关而写的心得，所以下文中没有提及道具的使用，敬请注意！

我想分两部分来谈：1是cao作篇，主要是针对一些比较有用，但大家可能忽略的cao作；2心得篇，也是我想说的重点！！！主要是如何能快速杀敌的方法，对通s级有关键性的作用。

Cao作篇

1，蓄力：在游戏中，但丁的双枪，散弹枪，流弹枪在普通状态下（非魔人）可以蓄力，蓄力之后枪发出来的威力和魔人状态下的是一样的。枪蓄力的优点是威力大，能有效的对付远距离的敌人，缺点就是慢，并且在蓄力时被攻击就会强行取消畜力。一定要注意！

2，伊夫利特IFRIT(拳套)：多数人不怎么运用拳套，包括我在游戏的初期都是这样，认为速度慢。



其实不然，拳套的威力是任何其他武器所不能及的，最适用于对防御力超强的敌人。拳套可以蓄力，它的优点是威力超强，缺点就是硬直时间长，所以一定要预知敌人的攻击，才能运用自如，是高级玩家的首选。

3，复仇者与拳套之间的快速设换。具体方法：如果在复仇者（或拳套）的魔人状态下变换成拳套（复仇者）的魔人状态，连按L1、R3、L1；普通模式，按R3；无需在菜单中交换。

4，水中的CAO作，这个大家可能会忽略但我认为较重要的CAO作：控制方向，建议用十字键，因为摇杆是和实际的方向相反的。R1+三角键+十字键的左或右是令角色45度角快速转身，有助于减少时间及对敌。R1+十字键左或右是左右平移。有助于对敌时使用。

好了，cao作就谈到这里吧！现在我要谈的是重点了，小弟的一点心得。为了下面更好的说明，先把名称及如何CAO作说明一下，让大家好对号入座。注意：下面的招式只是一部分，是为下文作说明，下文没有提及的招式略去，不作说明。

复仇者(带电的剑)：

牙突（突刺）R1+方向前（玩者的方向）+三角键

魔动钻（魔人状态下）起跳后，方向键+三角键

浮空（魔人状态下）起跳后，R1+圆或方键放电

伊夫利特IFRIT(拳套)：

旋转烈焰X键+方向键

快速连打（魔人状态下）R1+方向前（玩者的方向）+三角形

陨石（魔人状态下）R1+方向后（玩者的方向）+角形键

地狱火(魔人状态下)起跳后+方向下+三角键

对非BOSS级的打法：

人偶，早期的敌人，攻击及防护都是最弱的，就算在DMD模式中都是不堪一击。打法：任意。

费迪殊（类似人偶，会喷火的家伙）对付它们时可以用复仇者或用拳套。用复仇者时注意一点，被它防御后立刻后跳，避开它的喷火。

铁剪幽灵(隐藏第一关那只)快速的打法用散弹或榴弹枪。方法是在它靠近时开火，一般它会有短暂的硬直，走上前补上一枪，必死。幸运的话一枪死！（隐藏第一关就是这样的打法，但要求更高，补上一枪时要离它很近。）注意一点，它隐藏在墙时打它是无效的，即使它露了半个头时打也是伤害不大，一定要整个出来了，再打就最有效。

镰刀幽灵，比铁剪幽灵强，打法用拳套，在它靠近时变魔人用地狱火。一般一次地狱火再加任何攻击一次就挂了。

铁剪&镰刀死神，接近BOSS级的敌人。打法同上，用地狱火。注意铁剪死神发怒时的三钻，破解方法用旋转烈焰。在它钻向你的时候用旋转烈焰撞向它。

影狼，非BOSS级中最难缠的敌人。装备散弹枪或魔界枪及复仇者。用魔界枪是最快的，影狼全中一枪就会露核，接着变魔人突刺三下。影狼变红，自爆。要小心被捉住。散弹枪要边打边走边跳，小心它的攻击就是了。有人说用双枪，但我认为威力太小，对快速打法不适用。

骷髅头；一般是六只同时出现的。快速打法是装备复仇者，变魔人后用魔动钻。瞬间全灭。

独眼巨蛛：装备拳套猛打就行了，保险的话用地狱火。

魔蝇：比较弱，用枪最快。

BLADE(在动画中带面具那个)：用拳套的快速连打，地狱火，陨石都是好的方法。

冰刃：由于属冰，当然用带火属性的拳套。地狱火～～～～～活活^o^

离子魔：它在蝙蝠状态时用榴弹枪（蓄力），人的状态时用复仇者或拳套都行。

无名魔：也是比较强的敌人。还是老办法，快速连打，地狱火，陨石。

BOSS的快速打法（全文精华），是我研究的重点。

幻蛛：主要装备－－拳套，榴弹枪。攻击方法是跳在幻蛛的背上，用地狱火，但地狱火需消耗三格的魔力，可用榴弹枪攻击迅速补回。

幻蛛的主要攻击方法和应付措施：

1大石砸死蟹：当它将快砸到下来的时候用旋转烈焰，，利用全身的火环对幻蛛进行攻击并且可以自我保护。

2口吐熔岩：如果但丁在远处的时候，旋转烈焰，利用火环将熔岩撞回去。近处的话不用理会，在它喷前对它攻击，造成体内自爆，爽！

3裂地喷岩：这招只能闪避。

4向天喷熔岩：在远处要闪避，在近处的话，熔岩没有落地前对幻蛛攻击是可以强制取消它的攻击的。

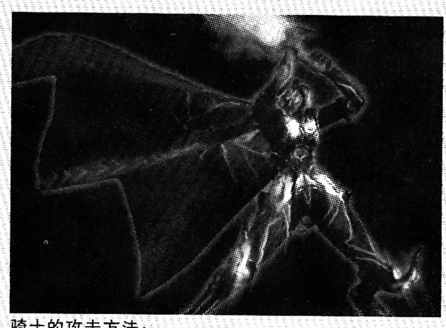
如何在走廊打幻蛛：教大家一个不伤血的方法。第四关，当你走到大门前，那只幻蛛就会冲出来追你，你要拼命地跑，它喷熔岩的时候，你就跳起来，跑到尽头了，它就会停下来，这时候机会来了。玩家装备复仇者发动魔动钻，不停地钻它（前提一定要在尽头，否则是会伤血的）可不伤血且快速将幻蛛打退。这时它对你所作的一切攻击都是无效的。玩家也可以选择不打幻蛛，但是打了就有500红宝石，对S通关好有用。和第四关不同的是，第七关是在幻蛛一出来的地方就钻它。

狮鹫：第一次遇到狮鹫的时候，可以根本不用理会。具体方法：先去原来拿拳套的地方，那里会变成一颗很大的红宝石（1000红宝石）。出来会遇到狮鹫，直接去开门……通关，这关S级就这样到手了。原因：不用打BOSS，时间短，又有足够的红宝石。

第二、三次遇到狮鹫，打法基本相同，主要是用浮空放电击和魔动钻。原因是狮鹫在天上飞，所以在地下是很难对它造成伤害的。要注意的是它的攻击时间，这个是重点。当狮鹫攻击的时候绝不能用浮空放电击，因为它的攻击范围很广，这时要用魔动钻，靠钻时的无敌时间，直冲向狮鹫，它的攻击就对你无效，但这招伤害力较小，不能连击。当狮鹫不攻击的时间就用浮空放电击。当对它进行一段连击后，它会晕倒在地，心脏打开，这时落地猛砍它的心脏会对它造成极大的伤害。

骑士：很多玩家用复仇者，其实用拳套效果还好，用陨石和快速连打攻击，可以破坏他的防御。如果有足够多的魔力，用陨石可以对它进行连击，屈死他都可以。用地狱火不能破坏防御，但对他造成的伤害是巨大的，所以在他非防御状态下狂殴，呵呵。





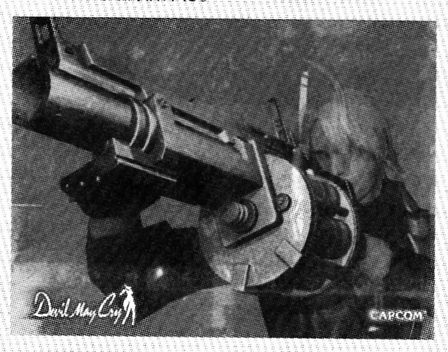
骑士的攻击方法：

1 当他用剑劈向你的瞬间，旋转烈焰（跳起）利用无敌时间，就算被他劈中了，也是不会伤血的。

2 发光球，当你离他远的时候，跳起避开，攻击。当你离他近的时候，则可以有充分的时间在他攻击你前先对他攻击。

3 空中放剑（第三次的骑士）数把剑在头上飞下，或包围着骑士飞过来。其实是不用躲避的，用旋转烈焰可以把剑打烂。

噩梦：最难缠的 boss，也是我研究得最多的敌人。装备：拳套，榴弹枪。



打法：这里说 DMD 模式的打法（其他模式通用，不过不需要，但 DMD 是必要。）一开始冲进噩梦的中央，噩梦就会把你包围，扯你下去地狱。为什么这样做呢？1，从地狱上来就能伤噩梦五份一的血。2，上来后打火环（令噩梦露核的东西），火环熄灭的速度比没有在下面上来的慢 5 倍。简单说，噩梦原本每一次露核，主角要打一次火环，现在露 5 次核，才需要打一次火环！对时间的缩短有决定性的作用！

在地狱的打法不说了，基本上和上文说的一样。说说上来后的打法。当火环启动后，噩梦就会露出真身，发出一些小枪，（核没露）这时只需不断走动，躲避。露核时千万不要急着进攻，而是判断噩梦的攻击方式，见招拆招，再进攻。露核后噩梦的攻击方式如下：

1，发出数根黑针。这针有跟踪的功能，正好，它们飞来了，我用旋转烈焰，向针撞过去，受到我攻击的针会反弹直向核插去，噩梦就会丢血，当三轮过后，主角就可以冲到核前猛打一阵了。

2，从身上放手刀。也是放三轮，在这其中只要对



其攻击，噩梦就会硬直一段时间，又是攻击的好机会。要注意的是，打手刀时是很讲求节奏的，并不是乱打一通，否则被它打中就……

3，噩梦口中放冰柱。这招是不能破解的，幸好玩者可以直接跳到噩梦上对它进行功击，对它口中的冰柱完全不用理会。

4，从身体里放出铁手在空中飞舞。（第一次噩梦没有这招）这招一样可以对它进行攻击。要注意不能和这铁手正碰，否则损失的是自己。要打它的尾部，或在它刚出来，还没有飞舞时就把它打掉。然后，对核又是一阵狂攻。

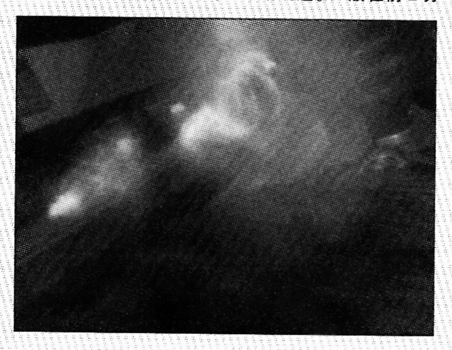


5，噩梦从上面放网罩着主角（第三次独有）。如果真的被罩住，只需向网猛打，把它破了，否则一旦逃脱不能，在 dmd 模式中是要失 3/4 血的。

如何判断噩梦会发什么招？一个很简单的方法，当核露在尾部时，发第 1 或第 2。（上文中）当核露在背部时发第 3 或第 4。而第 1 和第 3 在启动前，核是会发光的。这样大家应该会了吧。

最后是魔帝：这个最终 boss 攻击的方法比较多，也没有什么规律，所以对付他比较难。说说我的打法，在太空中，主要就是储魔力。靠的是不断躲避，不断打。魔力足够了就放火龙。在近距离，也可以用普通攻击对魔帝造成伤害。

主要说说在地面的打法。一开始就跳到最前的平台，变魔人狂砍。魔帝放小球攻击时，站的位置很重要。要么离小球近，靠刀封把小球砍掉；要么离小球远，小球放出的激光碰不了你。如果他放火龙，无论有没有掉血，也要放弃打魔帝，先去打火龙。没有魔力就要先打大球，地上喷熔岩，就不断跳避。一般在前 2 分



钟，魔帝都是发些小攻击，好好把握这两分钟，之后他就会放大攻击，（如放三个大光球，我至今还没有想到绝对的破解方法）想躲避是很困难的。所以要快攻，我打 dmd 模式这关是用了 2 分多，靠的是快，魔帝在还没有收集大球魔力，放三个大光球前就挂了。这是我打魔帝的心得，但我觉得不是绝对，魔帝有时也会一开始就发动大攻击，所以多多 reset，多多尝试，革命总会成功的。

说了这么多，最后总结两点：

1，好好运用拳套，boss（特别是噩梦）战，非常有用！

2，对于敌人物理性的攻击，如敌人的身体，手或刀等（文中有详细提及）是可以破坏的，一旦成功破坏，敌人一般会硬直，是进攻的好机会；属性的攻击如冰，火等就要打防守反击战了。

一个小秘密：在三次噩梦战中，被扯下到地狱后要分别对付幻蛛，狮头鹰，骑士。对付它们难免会伤血，这样对打噩梦是很不利的。教大家一个补大血的方法，在幻蛛，狮头鹰或骑士临死前，用强攻击解决它们，（如地狱火）就能得到大的绿石，能补满一排血。否则，是随机得到大中小绿石，甚至不能得到！

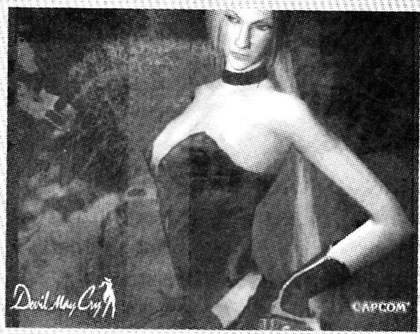
以上是小弟的一点心得，由于写得匆忙，难免有错漏，如有疑问或不同意之处，欢迎提出及讨论。



各 Mission 的 S 级条件！

Misson1：6 分以内，红欧普 400 个
Misson2：7 分以内，红欧普 450 个
Misson3：3 分以内，红欧普 550 个
Misson4：4 分以内，红欧普 550 个
Misson5：2 分以内，红欧普 100 个
Misson6：3 分 30 秒以内，红欧普 250 个
Misson7：3 分以内，红欧普 650 个
Misson8：3 分以内，红欧普 585 个
Misson9：8 分以内，红欧普 1500 个
Misson10：4 分 30 秒以内，红欧普 600 个
Misson11：5 分 30 秒以内，红欧普 1000 个
Misson12：4 分以内，红欧普 700 个
Misson13：2 分 30 秒以内，红欧普 200 个
Misson14：5 分以内，红欧普 500 个
Misson15：10 分以内，红欧普 1400 个
Misson16：6 分以内，红欧普 1000 个
Misson17：7 分以内，红欧普 600 个
Misson18：6 分以内，红欧普 900 个
Misson19：3 分 30 秒以内，红欧普 500 个
Misson20：4 分 30 秒以内，红欧普 700 个
Misson21：5 分以内，红欧普 700 个
Misson22：5 分以内
Misson23：7 分以内，红欧普 600 个

希望对想挑战的朋友有帮助：)



文／snakedos（KDW）　～最强地狱之王～
责编／惊　寂

合金弹头 4
一命通关研究报告

文/传说中的小鱼
责编/Shining

虽然 SNK 已"逝"我们而去，但它那历历在目的作品一直影响着几代的玩家，作为最具代表性的动作射击游戏《METAL SLUG》系列却因种种传言让玩家们淡忘，如今由韩国的 MEGA ENTERPRISE 公司发行的《METAL SLUG4》(《合金弹头 4》下简称《Mslug4》）如约两年一度地出现在我们面前，作为《Mslug》的同好，小鱼尝试了一命通关和功略流程与大家一起分享哦～

STORY

20XX 年，整个世界都在网络上的恐怖活动笼罩下如同噩梦。传言将会出现一种名为"WHITE BABY"的病毒对各国军事电脑系统作出破坏行动……

面对恐怖组织"AMADEUS"(来自上帝的爱)的嚣张宣言，，国际紧急对策组织立刻组织了对抗"AMADEUS"的成员，以对其电脑病毒"WHITE BABY"为开端，再结合一精锐小队前往"AMADEUS"组织直接进攻。

TARMA 和 ERI(就是前作中的一男一女主角）负责保护对抗"WHITE BABY"病毒疫苗程序开发的程序员。而 MARCO、FIO 则与新调遣成员 NADIA、TREVOR 一起执行直击"AMADEUS"本部的任务。于此同事，间谍卫星得知"AMADEUS"组织和 BT 大元帅（－_－#）有重要关联，刻不容迟，行动立刻开始。



HOW TO PLAY

游戏基本跟前作一样使用良好简单的操作系统，自然方向杆的 ↑ ↓ ← → 就是方向的控制，而特殊动作就是顿下后按←或→作缓慢蹲移。

A 为攻击键，远距离为射击，近距离为近身器械攻击，对一些特殊实弹或敌人作"回切"攻击

还有在特殊机关位置做启动开关作用，乘坐各机动武器都为射击键。

B 为跳跃键，按力度可分两种跳跃方式，一种是普通跳跃，轻按；另一种为大跳跃，按键时间略延长。

也是作为乘坐和脱出机动武器的按键，而按↓＋B 为脱出键，脱出于乘坐后都有短暂的无敌时间。

C 为爆弹键，一般以最基础的手榴弹为主攻击，途中还有燃烧弹跟石头两种。机动武器均为本身爆弹。

D 为 METAL SLUG ATTACK 相当于前作的 A＋B 机动武器攻击，使用后自身脱出机动武器而让机动武器发出自毁性攻击。方便习惯使用机动武器边跳跃边攻击的玩家，真的是一个很体贴的设定^_^

通过 HOW TO PLAY 后直接进入 SOLDIER SELECT，风格以往保持前作的四人并排选择方式，而本作采用了 TONKO 作人设，虽较以往不同，但风格是显然犹出，自然也加入了韩国籍的角色。

MISSION 1

一开始就让玩家回味前作的风格，作为一个记忆连接，由我方的军用直升机送到街道战场，一路是"相熟"的敌人，游戏一如前作般细致，各种搞笑精华如泉水般清澈涌现，而初初就出现一新武器－－





2H；M 1 的难度并不高，而在半空的俘虏与道具取得就要利用汽车爆炸力才可到达，而唯一的好处就是《Mslug4》里的武器出现率较前作的多，使整个游戏流程变得爽快起来；

击败一军车小队后就进入俘虏驾驶的"机车模式"敌人虽多但不强，简单收拾一会我方的装甲车就会出现援助，稍微注意一"机车"的"三连弹"攻击后击毁直升机小队便结束此行。

BOSS BATTLE

BOSS 是台出奇弱的飞空艇，利用俘虏的弹药轻易摆平飞艇腹部的两个炮台，再者注意尾部的导弹装置，头部的站在画面右端轻易跳过机枪的攻击，切两个飞弹就可轻松过关。

MISSION 2

通过最前线的街道战场自然来到已被恐怖份子占领的城镇，一开始返回我方的装甲车就可取得 5000 分奖励，只要注意飞弹的角度就把 BRADLAY（布拉德利，男子译名，在此为火箭发射车）给 OK 掉，得下来的就是本作第一辆机动武器，拥有火箭发射的它并不强到哪里去，因为太"高"的缘故，只要被坦克火箭三连弹击中便一次完蛋（完全没有无敌时间>_<）只能当节省子弹的机动武器使用了，慢慢的前进，用机枪把障碍一部分一部分的排除就是最好的方法，空中的直升机只要在一出现就使用火箭飞弹击落吧，迟了可是较难闪躲直升机的攻击的，按部就班的排除完城镇的路。障碍后变便要弃掉 BRADLAY 乘上俘虏卡车。



一路上的"敢死队"也是小菜一碟，之前用 BRADLAY 省下来的弹药全喂他们好了，一个飞身脱离卡车便进入真正的战场了，可见路上那些所谓

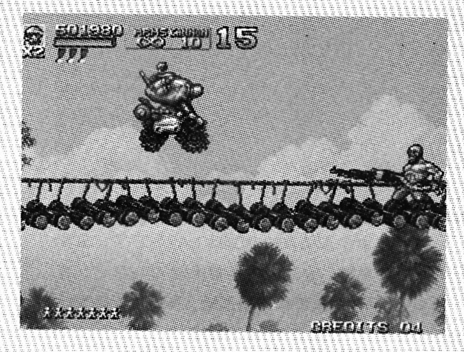


的军事设施和恐怖分子增加不少，先把同层的恐怖分子解决，上面的坦克用步枪"磨"掉就可，新道具 BOMB 是一次增加 10 个爆弹的弹夹，爆弹还是留着 BOSS 再用，第一次出现在斜坡下的炮台要先解决掉，往防空洞里按时丢两个爆弹足以把洞穴的危险消除，武装直升机"磨"掉即可。省子弹的 METAL SLUG(就是一代开始就有的坦克）出现后只要缓慢地前进，就算是斜坡上的恐怖分子都不足为惧。这次的 METAL SLUG 强化了装甲，可以接受 5 次冲击，中弹了也一样有无敌时间，但 GAS(就是恢复装甲的油箱)跟前作一样是恢复 2 点装甲的，所以保留不受 2 次以上攻击便无所谓了。（METAL SLUG 在 MISSION 2 里的 BOSS BATTLE 有重要作用，一定要尽量保持到 BOSS BATTLE）



BOSS BATTLE

在吊桥上遇见前作的不死 BT 战士（－_－#%……）在此一大型火箭 从天而降把吊桥摧毁进入 BOSS BATTLE。



乘火箭装置还未行动就把 METAL SLUG 开到火箭的最前面，只要趴下（坦克可以趴@_@……）回避。

恐怖分子的炮击，最底层的炮台不能击中 METAL SLUG，击毁最底层迅速把 METAL SLUG 至最左方的“手脚架”，故意在炮弹击中前跳起便会被弹上“手脚架”（因为 METAL SLUG 被击中是会往上弹一小距离，正好 METAL SLUG 是跳不上“手脚架”所以需要故意被击中来作跳跃用，同时也减少了在最下层被两面夹击的难处）在“手脚架”前后移动便可轻松躲避两个炮台的攻击，而恐怖分子的炮击已无威胁，把所有的爆弹都喂第二层的炮台吧，击毁第二层可以说进入安全期，慢慢的把最下层磨至快摧毁的状态再把第二层的摧毁掉就可见火箭的最后层，由于最后层是向下型阻击炮台，在它出现还未装备前把快摧毁的最下层摧毁掉就变费铁咯，而在这之前未摧毁最下层就可用脱离机动武器的无敌时间躲闪阻击炮的攻击直到最下层被击毁，那些空中降落的爆弹用你引以自豪的回切 LV16 的技能都给 PK 掉，随着 BT 战士的帅





脸出现既轻松又刺激的过关咯。

MISSION 3

平定了城镇直击恐怖份子的粮食基地，刚开场就有几个恐怖份子装扮哈可爱的雪人，（跟我们被喜马拉雅山雪人冰封的雪人相同，都不晓得怎么伪装出来的说）在此跳到悬崖处就会出现本作第一个分支处（本作一次 MISSION 的分支都为两个，上为低难度，下为高难度）－－1. 在悬崖崩溃时不动掉下悬崖 2. 在悬崖崩溃前前进。

EMBRANCHMENT 1（上）

轻易取得悬崖处的宝石后我们选择了分支 1（上）救出冰雕状俘虏后顺手收拾几个炮兵恐怖份子便进入恐怖份子的粮食储存仓库。食下 N 多的大白菜后就会变成卡娃依的肥肥版主角形态，虽然增强了自身的火力，却导致运动性下降，先使用霰弹枪 S 把敌人阻击，再换回威力强大的 火焰枪 F 就可离开（建议离开时不取得 蛋蛋枪 I ^_^*）离开仓库后用火焰枪可轻易把坦克飞机等杂务一扫而光，（敌方冰属性？）要注意的是恐怖份子的榴弹和坦克的抛物线攻击，胖胖版的形态比较难躲闪。赶上伐木列车后就可轻而易举的一路滑翔至下，途中会获得两种武器 追踪导弹 C 和 火焰枪 F，所以尽情扫射，不然变蜂窝的那个一定是你。当伐木列车摧毁时便到达悬崖进入 BOSS BATTLE。

EMBRANCHMENT 2（下）

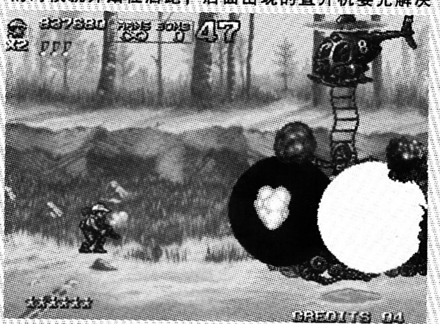
为了夺取宝石，我们掉下了悬崖，一开始就遇见敌人的情报车和武装直升机，榴弹是要留着对付 BOOS 的，用游击战术把他们都 PK 掉，要注意的是武装直升机的平行导弹攻击。往前便遇见一只熊和上下两边出现的喜马拉雅山雪人，如不攻击熊的话它是按规律向前移动攻击的，一击就可把雪人和我们砍掉，可以一边守着左边，而右边交给它，再把漏网的雪人解决就行，而你攻击熊的话它会马上撤退 U_U……



通过了雪人的“地头”就来到雪山瀑布处，站在一定的死角位置，恐怖份子和坦克都攻击不到你，再上几个阶级就可取得机动武器 SCALER，而这次的 SCALER HP 分为 3 段，前两次被击中就会失去双臂，最后一次以地形来看就是用来自暴的说 x_x 还是巧妙利用导弹的死角就可轻松通过，这里要注意的是取 SCALER 的时候要利用一下乘坐和脱出的无敌时间。

BOSS BATTLE

这次的 BOSS 就是上几作的 BT 大元帅乘坐的装甲车，在开战之前尽量靠近装甲车，然后在 BT 大元帅使用榴弹攻击前跳跃，他就会先攻击上面再攻击下面（此为中难度，如最高难度就要重复两遍这样的动作）再者就在镰刀距离不断的攻击而刚好装甲车发弹的时候就开始往后跑，后面出现的直升机要先解决



掉，诱导导弹出现时先跑到前面，差不多击中自己时往后跑，同时也闪开了装甲车的格斗攻击，而闪“蓝灯”的导弹是有武器的，尽量取得，结束完导弹攻击便循环回第一次攻击，只要躲过 BT 大元帅的榴弹攻击



后把剩余的榴弹都用上就可完成本任务咯。

战斗结束后 BT 大元帅被直升机救走，而我们的小组并不穷追猛打的乘坐装甲车前往下一目的地。

MISSION 4

我们的小组再次乘坐装甲车直奔敌人的要塞都市，当到达都市时已夜幕降临，与其说夜幕降临还不如说整座都市变的黑暗起来，因为这次任务算是本作中喽罗难度最高的任务。

刚开始就出来两个杂兵恐怖份子，结束他们进入城市便看到外貌和前作自爆狂生化兵的新机动武器 WALKMACHINE（步行机枪）它的功能类似前几作的骆驼，唯一的好处就是下半身无敌，但被击中的话会直接死亡。先不要急着乘坐，利用版面的系统，把坦克给解决掉，因为 WALKMACHINE 容易被高段的攻击封杀动作，击毁坦克后便前后两方出现杂兵，上放出现直升机，略为困难的是敌人还会使用那种不倒的向上性导弹攻击我方，所以要先把两边的杂兵排除掉，然后再与直升机周旋。

到达阶梯口便是本任务的分支处，同样分为上下难易两分支。都得舍弃。

EMBRANCHMENT 1（上）

我们舍弃了遗迹的通道驾驶 WALKMACHINE 前往生活区执行任务和挽救生者工作，没想到此时的生活区已变一片黑暗，周围都被破坏不堪，破碎的阁楼上还有很多被感染的居民－丧尸不断向我们攻击，唯



有巧妙的利用 WALKMACHINE 那 360 度的机枪把它们都消灭掉，一路上一边挽救居民一边消灭已异变的丧尸，以这种方式步步为营，到达哨兵台时恐怖分子就会派遣一运兵车前往阻止，车里的都是穿防御服的恐怖分子，他们唯一的攻击就是放下段滚雷，而 WALKMACHINE 完全不用畏忌，一边攻击运兵车一边压制前方的丧尸，要小心的是强壮丧尸的液体攻击。

过了哨兵台就不得不舍弃 WALKMACHINE，我们只身继续前进，但不要走的太快，先把制服版的恐怖分子消灭掉就会在上方有空降恐怖分子，只需一直站绳下等待他们用 切 就可连弹药都省了，而左边会



出现扑装攻击的异变丧尸，右变会是持盾牌的恐怖分子。

进去大厅后尽量避免走一塌糊涂的走道而选择上方阶梯台阶，排除了上方的丧尸击毁走道的火药桶便可，救了俘虏后直奔 BOSS BATTLE

EMBRANCHMENT 2（下）

选择了下方的遗迹一边跟随惊慌的工人一边进入遗迹。刚进去就见一个扮装成木乃伊的人，然后再前进就会被成群的木乃伊包围，先利用 WALKMACHINE 良好的弹跳力跳到木乃伊群的后方攻击，继续向前便有三组空降恐怖分子出现，轻松解决便要舍弃 WALKMACHINE 移动上阶梯咯。



而在阶梯处是三个会喷蝴蝶的木乃伊> _ <……排除掉便进入遗迹内部。

一开始进入千万不要以为是上作的逃亡地带，小心地一步一步引诱木乃伊出来，只要一步一步地守着左边不断地消灭出现的木乃伊是没有问题的，要是贪图中途出现的道具就会马上引发一堆木乃伊，那时的话 U_U……到达了 20 多秒的时候就出现武器 S 霰弹枪，那是反击的时候了。

后段的遗迹敌人出现的地点都比较固定，按刚才那样把它们都引诱出来就 OK，在最后的一段时守护着右边不断攻击直至 35 秒左右就可营救俘虏咯。

BOSS BATTLE

想必就是这个丑陋的家伙把城市破坏掉和把居民感染的了，我们不必先揭穿它那丑陋的面具，先把上方的义肢 -_-#击毁，只要站在它下方就可引诱它直接攻击你，而要小心靠近它时会释放电击哦。击毁义肢后它的面具就会自己揭穿，活象藤子不二雄描绘的笨蛋型机器人。这时就有杂兵不断从机器人口中飞跃出来，义肢也变为跟踪式爆弹攻击。再解决义肢后 BOSS 便会增加一机械手，其实那就是这台机器人的控制舱（汗，还有人直接摆出来暴露弱点的……）不用说大家也明白要攻击的是控制舱，先走至最前等飞弹出现，再往后边闪边退，再直击导弹便可，被飞弹的液体击中便会变丧尸。蓝灯的飞弹就是武器所在，大家也可以尝试一开始变成丧尸的打法，不过要站在最后方略前的位置，那就有足够的空间躲闪飞弹的液体，当我们不断地吐血攻击（-_-bbbbbt）9 次就可完全摧毁 BOSS 咯^^

我们以丧尸态（再 -_- bbbbbt）进入营救箱前往下一目的地（是不是早预防主角被感染而准备的？）

MISSION 5

出了营救箱后变回了人型状态的我们一路放心的狂冲吧；）左右不犹豫才不会被那乱飞的飞刀击中的，蹲下来就可轻易解决笨重的坦克，到了高台货舱处就可取得火焰弹 F 再下去来回游击便到分支处。

EMBRANCHMENT 1（上）

选择上路线就会取得 BEARERMACHINE（搬运机枪）和 METAL CROW（金属乌鸦）BEARERMACHINE 和 WALKMACHINE 一样，只是坐骑作用，只要本身被击中就会直接死亡，好处就是不用担心机体受损，而 METAL CROW 是发射诱导导弹的装甲车而已，还可以做浮空状态的说。可以尝试两个交换乘坐的移动，但会很耗时间，小鱼就是玩的高兴差点死在此处呢^_^#再最后的坦克出现的时候把你的机动武器都自爆掉吧，反正也带不出去。



出了货舱就到船身，一路出现海贼追杀船员，下面的海贼船（汗）要直接攻击才可沉没，难点就是要注意飞刀和坦克咯。

EMBRANCHMENT 2（下）

消灭周围的恐怖分子杂兵后便打开往下的通道将会到达一军用升降机一直往高处上升。开始靠着右边会比较好，当升降机停下来后就要注意不要掉下去了，右边的恐怖分子杂兵都会自觉跳下来受死。

而再向上升就会遇见左右两边的榴弹攻击，还是走到左边吧，因为右边先有坦克出现，要先把右边的解决，再排除左边的，注意的是不断挥刀乱跳的恐怖分子杂兵，或许在坦克停止攻击时跳到最右边也行。再者就会左边有坦克出现，右边上方有一 METAL CROW，用取得的 H 把它们一样排除掉再继续上升，然后再在右边解决 BRADLAY 就 OK 咯。

到达甲板的时候有一群穷凶的海盗，要注意他们的飞刀，坦克可用浮空攻击击毁^^（方法是跳到坦克上面按↓不放再进行攻击，坦克是攻击不到你的）



而甲板边的两个俘虏不要一救下来就心急去获得道具，不然那个龟波亚伯就要掉海里啦。有了他你就算光躲闪直升机都可获胜，注意一下货舱与货箱之间的空隙顺利到达 BOSS BATTLE 是没问题的。

BOSS BATTLE



这可是本作最简单的 BOSS BATTLE 了，只要一开始往下面跑，狂攻击狂丢榴弹就 OVER 了，真不过瘾> _ <但你也可以慢慢的玩，导弹的躲避方式就不用多说了，太简单咯，看图就懂^_^

FINAL MISSION

消灭了恐怖组织“AMADEUS”的所有前线力量，终于直击歼灭“AMADEUS”的本部咯。由于恐怖组织“AMADEUS”本部在地低，所以我们由武装直升机降下由隧道入侵；由于本部的敌人居多，而我们又处于降下状态，子弹都不好躲避，虽然有很多武器获得，但也容易获得不想得到的武器，只要按步就班地把两边敌人处理好，并不要太被飞扬的武器所影响，那就可顺利降下哦。

在降下的过程我们可取得两份弹夹，还在本部入口处会有一 AI 激光监视器，它的背部是完全无敌的，而正面对着你的时候就会发射激光，但需要一定的锁定时间，击毁它还是趁它锁定时攻击它正面。摧毁它和铲除其它杂兵后再取得机枪 H，无视斜坡处的监视器一直往下，就会遇见新的兵种，他的能力是会使用机枪和向斜上攻击，近距离较普通杂兵拔刀



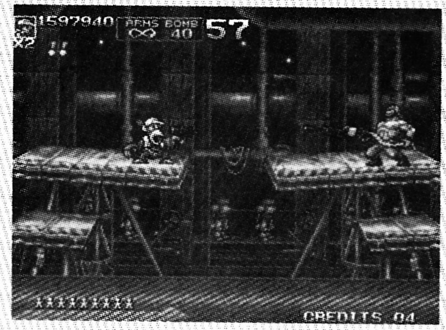
攻击快；而蓝色的箱子是可击毁的。

再前进还会追加新的兵种 - 狙击手，被他击中的话就会异变为狒狒，而猩猩是有较高的攻击力，弹跳力和攀登上面的支架能力，唯一削弱的就是运动性。到达过道会有 3 辆坦克先左右出现，在左面出现一路前进，在这里小鱼选择了变为狒狒来行游戏和同时说明人型状态的进行方法 U_U……当遇到 BRADLAY 时只要在上方攻击或保持距离便可，不要总想着取得导弹 R，先把周围的特种兵解决，他们会放麻烦地向上扔导弹。循环回走道时只要蹲下攻击就可，狒狒就在支架上攻击，走道结束前就有机械 BT 大元帅出现，击毁他一次后就会缓慢移动兼自爆，近距离会放出电流攻击，爆了他的头身体就会停止活动。而激光武器可算是本作最强武器了，只要被击中的机动武器是行动不能的，下一个转盘机关就可取得 METAL SLUG，把炮兵消灭掉再攻击 METAL CROW，留意它的诱导导弹便可，而后面出现的坦克只要是守着右边注意跳跃便可，三连击的坦克用猴子的跳跃能力可轻易躲避，METAL SLUG 只要在上方的斜下攻击。结尾处的机械 BT 大元帅

击毁第一形态后就要脱离 METAL SLUG 才方便躲避他们的自杀式攻击，狒狒当然是在支架攻击了~

BOSS BATTLE

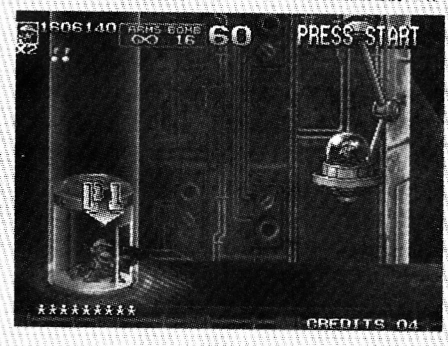
METAL SLUG 到这里就得舍弃了，再前进就会遇见熟悉的不死 BT 战士舞台 -_-#%……一阵老套的傻笑后就开战了，跟以前一样，守着第二个台阶，蹲下攻击，在他欲过来时丢榴弹，他跑过来是要尽量避开他的斜上攻击和近距离攻击，中了近距离攻击后会被吹飞而失去手中的武器，而他中了榴弹时是不会有变化显示的，所以不要以为他是榴弹无效的说，而狒狒就是在第一台阶位边跳跃躲避斜上攻击，边丢榴弹，因为狒狒的运动性实在太低了，不死 BT 战士被击败一次就会变成机械暴走状态，速度会有所加快，再



次击毁他便取得他身上的机枪。

FINAL BOSS BATTLE

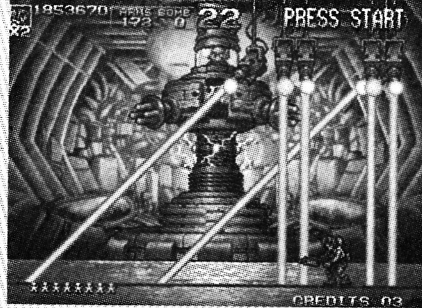
终于到达最终 BOSS 战了，BOSS 既然是前几作

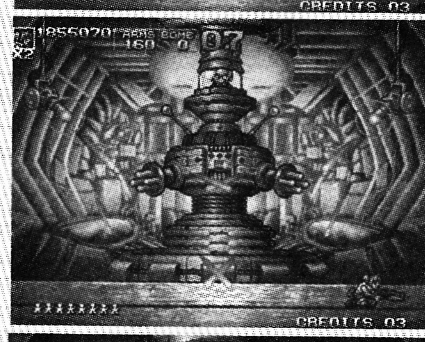


的博士，看来这次的“WHITE BABY”病毒就出自他手，二话不说进入战斗，刚开始的 BOSS 只要站在不太前的位置就可疯狂攻击，也就是一直丢榴弹罢了，如要留意的就是后期的光圈攻击，无疑是考你的弹跳力，轻易进入第二形态按机枪攻击的状态走位，而导



弹里的蓝灯导弹是有武器取得的。最终形态确实有点 BT，他的攻击方式基本四种，第一是循环激光，是由上至下的不断循环降下攻击，只有预先判断激光头的位置而选择蹲下或跳跃才能躲闪；第二是使用一连排激光攻击后再发射光圈攻击，只要站一个死角就可轻易回避；第三是最难躲避的反射激光，要抓住激光的反射轨迹及时躲避，一开始先跑左或右两边的激光头下

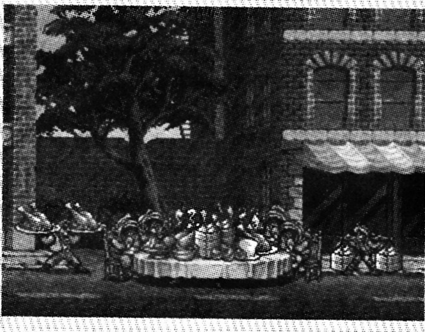






方蹲下，在反射一次后跳过激光到中间处，然后中间就会有大型光线攻击，那就是第四种攻击方式。而一般过了一段时间就会从地面冒出机器人，要及时击毁它们，它们会使用激光攻击的，还会每次两个两个地增加数量。而使用狒狒是很难躲避那几个激光攻击的，特别是上下激光循环，狒狒左右按↓+射击或榴弹才可蹲下来，弹跳力过高，也是一个弊病。

在经过一遍漫长的折磨后 FINAL BOSS 终于倒下了，它的摧毁也导致了整个基地开始崩溃（汗，老套）我们要做的就只有逃离，一路上有很多蓝色的箱子，击毁了有倍数分数的金币，而逃脱所有就分为两



个结局，大家自己看看咯~

后语：作为《METAL SLUG》系列来说《Mslug4》不算难，怎么看都像正统系列的外传，类叙说还有后作的延续，研究一命通关并不太难，小鱼只用了两天时间就把握了，其实《Mslug》系列一直以来的精髓不是在于一命通关而是多重的隐藏道具取得，而本文的目的纯粹为了一命通关而忽略了一些大量得分玩法，所以还有不少的隐藏要素没有公开，例如最终任务的隐藏分支，和全俘虏的取得；还有的是为了选择分支和最终 BOSS 的战斗不得不重新玩了一次来截图，所以大家会发现有些分数不同和最后通关的主角换了等多方面原因，但都是一命通关的记录图片，一切造成的不便希望大家谅解，而本文的目的也只是告诉大家

MISSION ALL OVER!

1P RESULT

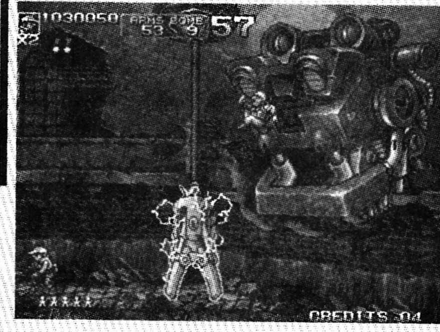
CONTINUE 0

捕虜救出数 39

SCORE 1993550

1ST YU

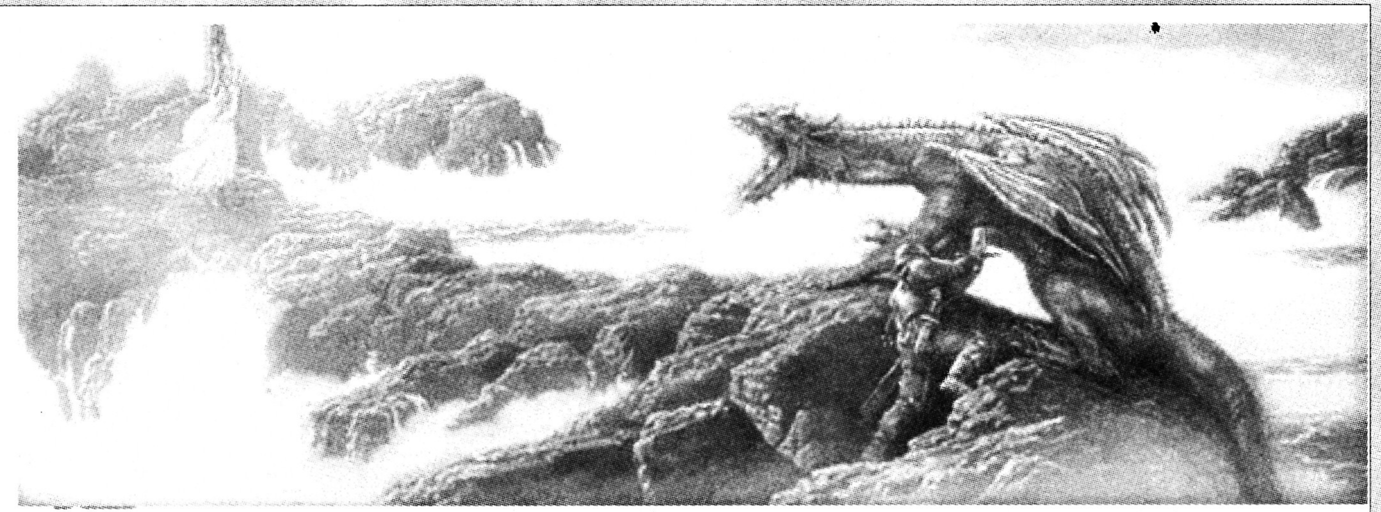
战场掠影











论 RPG 游戏的策划

责编:金带刀

第一章 概述

RPG 游戏即角色扮演游戏(Role Personate Game)。玩家需要扮演游戏中的一位或者多位角色,在虚拟的世界中进行冒险。首先,让我们先来认识 RPG 游戏,从表现形式和玩法上,它可以分为以下几种:

RPG:普通 RPG 游戏,有专门的战斗画面。战斗画面用不同的视角来表现:采用斜 45 度视角,如《仙剑奇侠传》;采用平行 90 度视角的,如《FF》系列;采用主观视角,如《勇者斗恶龙》系列。

A・RPG:又称动作(Act)RPG,这种 RPG 没有专门的战斗画面,也就是说随时可以挥刀挥剑。如《不可思议之迷宫・风来的西林》、《天地创造》等等,也有主观视角的 A・RPG,如《魔法门》系列。

S・RPG:又称模拟(Simulation)RPG,这种 RPG 在战斗时是采用 SLG 式的。也就是一种可控制一组角色,可移动的战斗方式,如《光明与力量 II》。

AVG・RPG:即解谜冒险游戏与角色扮演游戏的组合,这类游戏将解谜冒险放在很重要的部分。如 CAPCOM 的《生化危机》。

T・RPG:是 TAB(桌面类游戏)与 RPG 的组合,它的普通模式在 TAB 环境下运行。英业达出品的《虚拟人生》就属此例。

F・RPG:是 FGT(格斗类游戏)与 RPG 的组合,它的战斗方式采用的是格斗类。

其它 RPG:是除上述外,其它类型的游戏与 RPG 的组合,但并不是很多见。

除了表现形式,其次就是游戏背景,从背景上的分类 RPG 往往可以分出以下几个派别:

欧洲中世纪类:这类游戏的背景常发生在欧洲中世纪的不知名国家。在那时,白袍罩头的古魔法师、会喷火的凶龙、美丽而神秘的巫女、英武的长矛骑士、古老的城堡成为那个年代的主要代表。该时代无处不在的浓郁的神话色彩吸引了游戏制作者纷纷以它为题材创作了大量的游戏。在后期即使有人试图突破这种氛围,也很少可以跳出魔法师、大巫师、骑士这类内容。所以说,欧洲中世纪类游戏在游戏内容和风格上起着举足轻重的作用。

日本风格类:来源于日本,多是以日本民间传说或民族英雄为背景。在悠扬的日的本风格音乐伴奏下,勇士们拿着日本战刀,开始自己的冒险。武士、忍者、剑豪各这类采,八岐大蛇、草雉、雨村刀也纷纷出台,是日本特有风格的写照。

科幻宇宙类:情节背景通常发生在不知名的星球。在这样的游戏中,枪、炮、火箭、激光剑(枪)、粒子武器代替了魔法和刀剑;时空穿梭机代替了穿越时空的魔法;飞船或是巨大的变形机器人成为基本交通工具和武器;外星生物取代了传统的妖魔鬼怪;小型机器人代替了精灵。无尽的星空、变幻的星云是游戏美丽的大舞台,游戏制作者们在这个背景下写出了许多动人的故事。

中国武侠类:起源于台湾。《仙剑奇侠传》一夜间高登榜首、且久居不下,其主要原因就是它开创了一种新的风格——中国武侠风格。中国武术的招式,中国神话色彩浓郁的法术,中国历史中的古老武术流派,带您进入血雨腥风、打打杀杀的江湖。

其它类:多是上述两类或两类以上的组合。

写到这里,笔者发现,居然有很多的背景题材从未被使用,如:

中国神话:其实不可以小看中国特有的神话题材《山海经》、《西游记》、《搜神记》、《叙异经》、《神仙传》……这么多的题材,难道不可以做成游戏吗?我们的神话里也一样有具有大神通、大智慧的高僧、道士、隐士;一样有金、木、水、火、土五行八卦九宫魔法;一样有神奇的飞车、木人、木牛流马;一样有龙渊、巨阙、绕指柔这样的名刀名剑;一样有大人国、女儿国、鬼国这样神奇国家;一样有刑天、魑魅魍魉、穷奇、旱魃这样的怪物;也一样有后弈这样传说中不朽的英雄。为什么不把它们做到游戏里,让世界了解我们的文化呢?

现代战争:《抗日烽火》、《地雷战》这些 SLG 游戏纷纷出台,欧美也有《二战特种兵》这样纪实的游戏。如果一款描写抗日时期地下工作者的游戏中有接头、搜集情报、潜入敌人内部(换衣服)、炸铁路、破坏敌人司令部等细节,也可以将 RPG 游戏的内涵一样表达的淋漓尽至。

现代生活:描写现代生活的游戏实在是不多,除了 SLG 的一些如《模拟城市》、《主题医院》、《主题公园》这样的模拟游戏;就是《同级生》、《心跳回忆》这类 AVG 游戏;要不就是《D 之食卓》、《第七访客》这类 AVG 恐怖氛围解谜游戏,而以现代人生活为背景的 RPG 游戏几乎是空白,正有待于游戏制作人涉足这个题材。

说到了背景,就不能不说说情节内容。由于现在的 RPG 游戏情节内容越来越丰富多彩了,所以跟据总体内容来分类似乎不太现实。但细细观察,还是有一定的轨迹可以追溯的,如:

勇者斗恶龙类:这类情节往往从恶魔的复活说起,恶魔(恶龙、厉鬼……及一切相关的邪恶魔物)被无意中放了出来(解开了封印、放出了禁锢……),它的能力是异乎寻常的大,它的出现可以导致世界的毁灭(永远的黑暗、世人的苦难……)。这时,年轻的勇士(剑客、骑士……)背负着神圣的宿命(神的指示、师傅的命令、亡父的遗命、为父母报仇……),开始艰难的征途。他的身边往往有一位美丽的女孩子(青梅竹马、暗恋他的女子、无意中同行最后会爱上他的女子……),途中,他需要找全一些装备(勇士之剑、宿命之珠、龙珠、神之利刃……),最后来到了恶魔的世界(山洞、龙宫、诡异的世界……),开始了一场殊死的战斗,这场战斗往往非常非常惨烈,最后恶魔终于被战败了(勇士与恶魔同归于尽、女子为救勇士牺牲了、大团圆救回了公主……)。

身世之谜类:不知自己身世的男孩(女孩)为解开这个谜开始了冒险。途中,遇到心爱的人(心爱主角的人),一起经历了种种离奇(有趣……)的事,最终知道了自己的身世(神之子、魔之子、普通人……)。

寻找失散亲人类:为了找到失散的亲人(父亲、母亲、姐姐、妹妹、恋人、妻子、邻居家的小女孩……)开始了冒险,经历了种种离奇(有趣……)的事,最终找到了亲人(或是没找到……^_^)。

寻找宝物类:无意中出现的宝物(宝杯、宝珠、宝瓶、宝剑、财宝、龙珠),传说得到它就会有不可思议的事发生(主宰世界、无敌江湖、青春永驻、长生不死、富甲天下、实现三个愿望……),人们为了各自的愿望纷纷向宝物出现地出发。其中一个邪恶的势力(邪恶的集团、帮派、组织)的首脑也向宝物伸出了魔爪。主角为了粉碎坏人的阴谋,与之周旋、斗争,最终主角获得了胜利(或是玉石俱焚)。

开创天地类:可以说这类情节是一个另类,至今笔者也仅见到过一例《天地创造》。故事也很莫明奇妙,随着主角的冒险,创造了天地万物。主角那怕一个小小的动作,对人类都是可怕的改变。

时空穿梭类:也是一种比较独特的类型,特点是主角可以穿梭于时空之中,穿梭

时空的玩点就在于过去、现在、未来的非必然性。当改变过去时，会影响到现在和未来，甚至为了自己保护自己的祖先，从而制作出种种玩点。

除了上述几种，其它的还有很多，只是不成系列而已。

各游戏公司、厂商为了提高自己的产品的销量，在制作时可谓绞尽脑汁。玩家在游戏过程中，可以领略到种种非常吸引人的东西，比如说：

加入小游戏：在大的 RPG 过程中，加入小游戏。像在 SQUARE 的《FFVII》中，玩家控制角色进入娱乐城时，可用钱买代币。不但可以做过山车疯狂一把，还可以在游戏机前一显身手。笔者就曾在摩托车游戏中赚了大量的代币来换取非常不错的道具。除此之外，在其它游戏中还有用角子老虎机赚代币换钱的，用纸牌、骰子来赚钱都不稀奇。

与游戏无直接关系的角色：随着情节的发展，或是隐藏情节的完成，在一些游戏中，会出现与游戏无直接关系的角色。在 A·RPG《天地创造》中，玩家可以到类似于日本形状的小岛上，直接参观这家游戏制作公司。在另一款传统 RPG 游戏中，出现了春丽教百裂脚的情节，令人啼笑皆非。

增加玩家对直接参与游戏的满足感：有不少 RPG 游戏主角的名字和配角的名字是可以由玩家自己来设定的。除了游戏角色的名字之外，还有生日，星座、年龄……，这样在游戏过程中，当游戏中角色（尤其是漂亮的女主角）亲切的叫着玩家的名字时，对玩家来说的确是不小的满足。更有在情节中得到的名武器、开发出的商会都可以由玩家来自己命名，使玩家会感受到游戏中更强烈的真实感……

最后，再说说关于游戏的结构。一般的 RPG 游戏，都是单线式结构或者橄榄状结构，但也有树根状结构、树状结构和网状结构：

1、单线式结构游戏：这类游戏没有什么分支，故事结构往往比较紧凑。最典型的莫过于《仙剑奇侠传》，它按着策划的意思，一步步紧密得进行游戏的运程。它的结构图，可以是这样的：李逍遥起床（游戏开始）——进厨房与婶婶交谈——送酒食给黑苗人（得到杏花酒）——在门口与酒剑仙交谈（使用杏花酒）——进厨房与婶婶交谈（得到金钱）——到小镇码头与渔夫交谈——走到村口（播动画）——回到婶婶的房间——出婶婶的房间遇到黑苗头领（得到破天锥）……

单线式结构游戏就是这样按步就班，完成一个条件，生成下一个条件，直到游戏最终结束。这类游戏的特点在于：

A、制作简单：因为没有什么分支，所以在制作和调试时，都比较方便。但也正因为这个原因，故事情节上就格外的要求感人。

B、再玩率低：因为游戏是这样单线索的发展，故玩一次和再玩一次，情节上没有什么不同，除了刻意怀旧或情节特别感人，很少玩家会在短时间内打很多遍。

2、橄榄状结构游戏：这类游戏总的来说，与单线式差不多，一个开头，一个结局。但不同的是，在游戏过程中，它存在一些分支，这些并不会影响到游戏的结局。智冠公司出的《金庸群侠传》就是一个典型：游戏中，玩家扮演的角色是一个现代游戏少年，进入到金庸武侠世界，需要找到 14 本书，才可以回到自己的世界。在这过程中，玩家可以自己决定先拿哪一本书，也可以决定选择谁做为自己的伙伴，甚至可以选择正邪两派的不同玩法（一些事件的解决方式，是否翻箱倒柜、是否与邪派中人为伍）。但游戏最终结果是一样的，也就是找到 14 本书，与十个高手大战一场。虽然正邪两种类型，但总的来说是一个结局（不同点仅仅在于十个高手不一样而已）。

这类游戏的特点在于：制作略微复杂、再玩率较高。

3、树根状结构游戏：这类游戏可以顾名思义就像树根一样，一个开头，多个结局。游戏过程中出现了种种分支都会影响到游戏的结局。毫无疑问，这种类型的游戏，往往最能吸引玩家。我最喜欢的游戏之一是 SQUARE 的 SFC 游戏《时空之旅》，故事大致是讲一个现代的少年，与其伙伴掌握了穿越时空的能力，为了挽救世界将要崩坏的厄运，负起了改变历史的重任。事实上，游戏的结果无外是杀死最终的那个 BOSS，但因为中间的一些情节分支，使游戏者可以以不同方式打出游戏结局，变化非常多。

这类游戏的特点在于：对策划逻辑上的要求非常的高。对于玩家来说，可玩性也是非常的高，可以使玩家不厌其烦的一遍又一遍的通关，以欣赏不同的结局。

4、树状结构游戏：与树根状结构游戏相类似，可以想象结构像树一样，有多个开始，但万源归宗，只有一个结局。所谓多个开始，可以是不同的角色选择，也可以是主角的起始点和初期的经历的不同。象树一样，从上往下，经过多条分支，最后渐渐归向总结局。有一款 SQUARE 的 SFC 游戏《浪漫沙加 3》即是如此，玩家在初期可以选择不同的角色做为主角。每一个角色都有属于自己的一套情节，一些分支情节是共享的，但不论选择谁为主角，最终需要打的那个总 BOSS，是不会变化的。

这类游戏的特点是：也对策划要求较高。各角色或是各路线其难度要达成平衡，绝不是一件容易的事。对玩家来说，也是可再玩率极高，都想以不同的身份，不同的路线来体验不同的感觉。

5、网状结构游戏：终于说到正题上来了。可以肯定，这种结构的 RPG 游戏是将来游戏发展的趋势，网状结构的概念是什么呢？这么说吧，像是一张网，玩家可以随意从任意的地方开始，也可以随意向任意的方向发展。假设这张网是无限大，这款游戏也将是无限大。有玩家会说："天啊，那这个游戏将要多大呀？将耗多少美术量呀？将耗多少程序呀？"呵，别急，听我说完呀。其实这根本不是问题，有没有玩过网络 MUD 呢？其实那就是多人版的网络 RPG，只不过情节很单薄而已。什么意思呢？就是虚拟一套环境，这套环境可以多人共享，也就是支持网络。玩家需要做的事，就是在这套环境下，演绎自己的故事。更有甚者，可以因玩家不同的处事理念、经历不同的情节，来生成新的情节。可以想象，NPC 与 NPC 之间，可以因其性格、性别等因素，自动结婚生子，自生自灭。当有一天，你无意中杀死了这个家庭中的老 NPC，那个小 NPC 将会以杀死你做为最终目的而四处寻找你。而这时，另一位玩家登录到本游戏中，也许他就将扮演这个小 NPC 的角色，踏上复仇之路。

也可以这样想象：你来到一个陌生的城市，你可以学习任何一种或多种技能。比如说医疗，当你学业有成时，可以开一家诊所。第一位来找你看病的，是一个 NPC，也有可能是另一位玩家。你们就这样相识，最后发展到结婚，甚至生个强壮的儿子。到了一定时间，你的儿子甚至会由另一位玩家来扮演。

嗯，这种感觉是什么呢？就是一套真正接近到现实的虚拟社会。当然这个社会无所谓建立在什么时代，可以是中世纪、可以是古罗马、可以是现代、也可以是未来，甚至是虚幻的神话背景。但重要的是这套规则的成熟，杀人者在一定概率上，会受到制裁；偷窃者也会在一定概率上被送到监狱；任何不轨的行为都会受到规则的惩罚，相反任何善事也会得到一定的报酬。玩家进入时，随机将他（她）安放在任意点上。玩家与 NPC 之间的距离和差异减小到看不出来的程度。

呵，思维有点天马行空了，已经沉溺在对未来游戏的憧憬中了。还是言归正传吧。

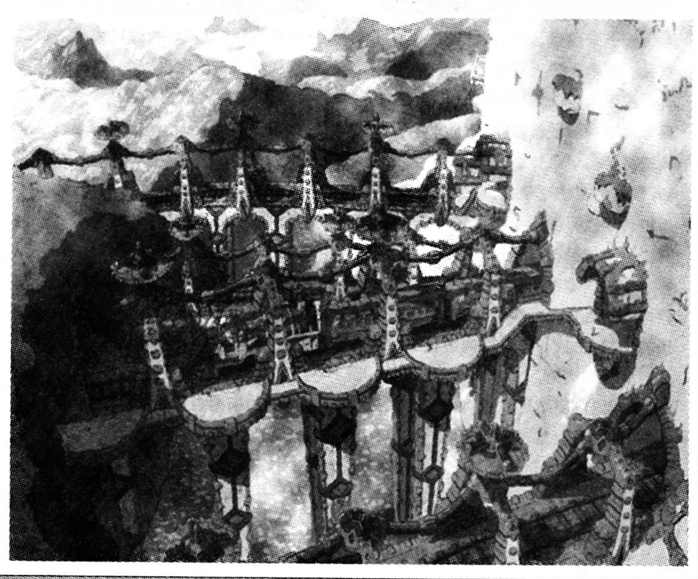
事实上，不论是玩家在玩 RPG 游戏时，还是游戏制作人在制作时，RPG 所拥有因素无非是几点：场景、角色、道具、事件、对白、语音和音效、音乐、界面、规则、命名。下面我们分章针对这几个因素做一下说明。

第二章　场景

什么是场景呢？是指运行在游戏中的主角可以到达的场地。换句话说，也就是如果没有角色，游戏本身就是由很多单独的场景相连组成。

那么场景是做什么用的呢？OK，这么说吧，如果看过电影的人，一定知道电影的镜头的概念。比如在某甲家发生的一组镜头，某甲与某甲之妻发生了口角，某甲一怒之下出了门。这是一组镜头，现在需要继续拍摄某甲出门后的第二个地方所发生的事，如在楼道遇见某乙。那么在游戏中某甲的家是一个场景，出门后的楼道是一个场景，这两个场景相互连接。场景就是一个接一个舞台。同一件事运行在游戏中，如果两个场景没有连接。某甲和其妻发生完了口角，这时你控制某甲这个角色想要离开家这个场景，会出不去（呵，当然，不排除窗户的连接，但如果是十一层楼……），那么这个游戏就陷进了死角，成为永远玩不完，永远玩不通的游戏。

即使场景就是舞台，那么在布置这个舞台时，就要下一番功夫了。首先要控制氛围，搞清楚你要做的游戏是什么样的氛围。是富有浪漫色彩的，还是写实的？浪漫色彩的氛围，可是或多或少的加入一些夸张的因素；而写实的则力求接近于真实。是卡通 Q 版的，还是恐怖的？卡通 Q 版可以将场景设计的可爱爆笑；恐怖的则不易加过于明快的色调，应使之阴暗。



布置场景时要根据你设计时需要的效果，这正像拍摄一个电影镜头时需要布置摄影棚一样。如果你想表现一个世外仙境的话，奇花异草当然是少不了的。天空的背景可以是湛蓝，一条小溪潺潺而过，整体感觉干净亮丽又有一丝深邃和神秘。OK，当你设计角色时，再加入一头梅花鹿和一个打坐的老神仙；佐以悠远的音乐，你的场景大概就设计的差不多了。

当然如果要想游戏精美，仅做到一个大概是不够的，民居墙上的一串干辣椒，门前一幅对联，正是这点点滴滴的小东西，构成一个场景的和谐。

那么一个场景是如何做成的呢？I will tell you。

首先你需要画一些材质，如果是室外就是一些草地、土地、路、石头、树、房屋等等；如果是室内则是一些桌椅、火炉、柜子、床这些家俱。用这些素材，在专门的编辑器中做处理，然后再搭建。搭建的时候就象是我们小时玩的积木，你可以按你的意愿把场景做成各种各样。

在搭制的时候，有的因素可以不去管它，象是生物角色（人、猫、狗、马厩里的马）、非生物角色（会动的喷泉、火、可以打开的箱子）、场景出口的链接都先不去考虑，先将静态的东西搭好。

好，这时你就可以划出不可达区域了，利用你的场景编辑器，把房屋、树木、河水等你不愿意玩家到达的地方定义成不可达域。这样你的场景在走起来时，就会象你玩过其它游戏一样，有不可达的地方，达到仿真的效果。

最后一步，把这个场景存成固定的格式，一般情况 C 语言不支持 8 位以上的文件名，所以合理的命名是很重要的。

第三章　角　色

什么是角色呢？在游戏制作过程中，角色所包含的内容很大，第一类是指游戏中人物。人物有两种，一种是你正在控制的人物，我们称之为主角；另一种是不可控制的角色，我们称之为 NPC，它分为行走角色和站立角色。第二类是指游戏中带有动画属性的物体，如燃烧的火、喷水的喷泉等等。第三类是指空白的角色，也就是什么都没有的透明角色，是用来暂时阻挡“路”的。

先来说说游戏中的人物，根据你的剧本，设计好每一个人物可以说至关重要。就象拍摄电影，每一个人物都有他的职业、性格，职业性格又会影响到他的外型、服饰甚至武器。故此在设计人物时，一块小小的玉佩、一根小小的金钗都可以在关键的地方起到画龙点睛的作用。

在具体设计时，每一个人物虚拟一段基本资料，这样无论绘画时还是在写对白时，都可以以此为依据。例如：

姓名：孟斐

性别：男

年龄：18 岁

职业：剑客

流派：龙华剑派

武器：长剑

性格：心地善良、性格开朗，喜欢开开玩笑，吹吹牛。

简历：本是孤儿，父母不祥，自幼被龙华真人收养。从小学习龙华剑术，如今十八岁的他，剑术已有大成。此番龙华真人得知天地异变将要开始，便命他担负起拯救世界的重任。

外形设计：长发及肩，红色缎带束发，剑客装束，身背名剑“梅花血”，剑长五尺三寸。

这样“孟斐”这个角色就设计的比较成熟了，根据他的性格，在写对白时，就可以适当的加入一些玩笑和吹牛的话。在写外形设计时，一个策划的心目中大概要有这个人物的构想，不用写的太详细，剩下的可以由美工人员来发挥。这是可以控制的角色，如果你的引擎支持多人组队的话，其它的主角都可以这样设计。

再说说 NPC 角色，这类角色不由你控制，大致分为行走角色和站立角色。行走角色是指角色可以在你指定的几个点上按路线不停的行动的角色，也包括一些动物（小猫、小狗什么的）。而站立角色相对美术的要求就简单一些，比如坐在地上的乞丐、卖菜的小贩。在设计 NPC 角色时，要注意的是搭配场景，在后宫出现的角色当然是皇妃、宫女，不可能是张屠夫、李财主吧？而什么角色站立、什么角色行走也根据实际情况来做安排，皇妃当然不可能走来走去，让她安祥的坐在座位上比较好；宫女呢，除了侍立在旁的，就可以在回廊上加几个行走的。

嗯，再简单说说带有动画属性的物体，像是会喷水的喷泉、燃烧的火焰等等。在制作上，我们通常也把它们做成角色。这样的角色有以下的特点：

A、它们是物体角色而区分于一般场景上的不可达区域。这样你控制主角击点到它们的旁边时，可引发一句话（如：“这是一个喷水的喷泉”）或者得到道具（如：“你在喷泉边找到一枚钱币”）。

B、它们可以有动画或是可以消失。以一团燃烧的火为例，第一次你来到这个场景，使用火具，可以点燃燃烧物，这时这一团火焰就是物体角色；而当你下次来这个场景时，这团火焰可能就成了灰烬，当然，这就是另一个物体角色了。这时，你也许可以在灰烬中找到诸如“烤白薯”这样的道具；而你再下次来到这个场景时，也许连灰烬也看不见了，这就是所谓的角色消失了。

最后谈谈空白角色，什么是空白角色呢？所谓空白角色就是将一块透明物用角色的方式放置在场景中，游戏者进入场景是看不见空白角色的。那么空白角色有什么作用呢？它的作用无外乎是两点，即：

阻挡：当在场景 A 中，没有完成一些情节，或是没有得到一些道具，是不可以去场景 B 的。可是玩家如果到了场景 B 的入口点时，怎么办呢？这时，这个入口点就needs要放置一个空白角色来告诉玩家，如“你没有拿到某某道具，是不可以进入这里的”或“你应该带着某某一起离开”等等。当玩家的情节完成后，或是得到了某道具时，加一句此空白角色消失（空白角色也是要命名的），这样玩家就理所应当的可以通过了。

使用或是给予道具：记得在《镜花缘》里，有一个钓鱼的情节。一座小桥上的一条区域做成了空白角色，玩家对着该空白角色使用渔具后，就会播放钓鱼的动画，然后得到鱼。这就是对空白角色使用和得到道具。

第四章　道　具

接下来这章，我们来说说道具。所谓道具就是指在游戏过程中，使用或是装备的物品。道具大致上可以分为三种：使用类、装备类和情节类。

使用类：其特点是用过后，就消失了的物品。它又分为食用型和投掷型两种。食用型是指在游戏过程中，可以食用，以增加某种指数提高的物品。一般来说也就是药品或是食品。象什么草药、金创药之类的，食用之后可以使受伤的体力得以恢复；人参、雪莲之类的吃了后，可以增加角色的一些数值（如灵力）；大饼、油条之类的，吃了后绝对不会再饿：）。投掷类道具是指在战场上使用的可投掷的物品，如飞镖、金针、菩提子，打着敌人后可以使敌损 HP；毒虫、蛇卵、蔓陀罗，打着敌人后可以让其中毒；其它的……嗯……其它只要你能想到的像板砖什么的，都可以做成道具扔出去，嘿嘿。如果是食用型道具，在设计时就要注意，食用一次可以加多少数值，有的是限定死的，有的是在一定范围内随机加的。也有类似食物的，可以不止食用一次，当然就会有食用的次数。

装备类：固名思议嘛，当然是指可以装备在身上的东西啦！右手拿的菜刀，左手拿的锅盖，头上戴着的太阳帽，身上穿着的 T 恤衫，脚上踏着的托鞋，腰上系着的皮带，肩上披着的床单，还有魔法戒指、魔法金项链什么的，都可以做为装备类道具出场使用。如果你的角色有不同的系别，那么各系别之间的装备类道具应该也不大一样，就像男式服装和女式服装不可以混穿是一个道理。设计这样的道具，要详细说明道具的等级、重量或是大小（有负重值的游戏要考虑道具的轻重，有可视道具栏的游戏要考虑道具的大小）、数值（加攻防、敏捷等数据）、特效（对某魔法可防，对某系敌人效果加倍）、价格（买进时的价格和卖出时的价格），其它的还有材质（木、铜、铁……）、耐久值、弹药数、准确率等等。

情节类：这类道具在游戏的运程和发展中，是最不可少的。什么是情节类道具呢？就是诸如钥匙之类的，在情节发展过程中必不可少的道具。这类道具存在的目地，就是为了判断玩家的游戏进程是否达到设计者要求的程度的一个标尺。诸如钥匙、腰牌、徽章、某某的信等等，在游戏中都是重要的判断因素。有了它，游戏者才可以进行下一步的流程。

道具是如何获得的呢？我们都或多或少的玩过一些 RPG 游戏，在游戏过程中，我们知道道具的得到方法，大致有以下几点：

情节获得：对 NPC 角色说话，当你完成某情节后，会给你道具。这一类道具多是情节类的道具，或是致关重要的道具。

金钱购买：用你手中的 Money，到武器铺、防具铺、道具铺购买，这一类道具则多为装备类和使用类的道具。

战斗取得：一场战斗结束后，所获得的战利品，一般分随机和固定两种，随机的多为装备类和使用类道具；固定的多为情节类道具。

翻箱倒柜：进入一个新的场景，首先在可疑的箱子、柜子、炉台等可能放置道具的地方痛痛快快地调查一番，这几乎是每一个 RPG 迷的通病。尽管在现实生活中，这种行为是偷窃，也就是法律上所说的犯罪行为。可在 RPG 游戏中，人们却乐此不

疲。

解开谜题：这一种类型，也并不少见，在钢琴前弹奏一曲，左边的暗门打开，从里面拿到一颗闪闪发光的宝珠。

自己锻冶：用矿石或是其它的什么材料，去锻冶屋锻冶自己喜欢的道具。当你用原始材料制作出一柄非常强大的宝剑，这柄宝剑甚至还带着魔法，这种快感，远远胜于你得到道具的其它方式。

在实际的制作中，还有一些细节，要格外的注意。根据你的系统，来做其它的一些设计。一款游戏的好与坏，主要是它系统是否新，照搬别人的游戏规则，重编一套故事，还不如去玩《RPG 工厂》呢。

第五章　事　件

在游戏中的事件有两种，一种是可触发的，另一种是随机的。而在 RPG 游戏中，可触发的居多。所谓事件，也就是情节，有单体情节，按着游戏策划的设计思路一步步完成判断的条件；也有互动式情节，会根据游戏者的所作所为，做出不同的反应，生成新的事件。从当今游戏的主体趋势来看，互动式情节已经越来越受到玩家的青睐了。

那么事件是如何被触发的呢？有以下可能会触发事件：



1、是否与某人对过话？
2、是否持有某道具？
3、是否杀死(或打败)某 NPC？
4、是否主角某项属性值达到一定数值？
5、是否主角某项属性值达到一定百分数？
6、是否该 NPC 某项属性值达到一定数值？
7、是否去过某场景？
8、是否有某 NPC(或可辅助角色)跟随？
9、是否主角色职业为某某？
10、是否主角的师傅为某某 NPC？
11、是否初次来到当前场景？
12、是否使用某道具？
13、当前的任务时间是否达到一定数值？
14、当前的系统时间是否达到一定数值？





15、当前主角色的任务为？
16、是否击打该 NPC？

触发的条件，根据游戏内容的不同也会有些许的不同，但总的来说，万变不离其宗，大致无外乎于此。OK，现在我们有触发的判断点了，接下来就会按策划案导出触发的结果。触发的结果都包括什么呢？试着列举一下：

1、打开某场景！
2、消失某角色！
3、得到或失去某道具！
4、使主角色某属性提升或下降(一定数值)！
5、使主角色某属性提升或下降(一定百分数)！
6、得到金钱(一定数值)！
7、得到金钱(一定百分数)！
8、使主角色某属性回复(一定数值)！
9、使主角色某属性回复?%(一定百分数)！
10、使该 NPC 某属性提升或下降(一定数值)！
11、使该 NPC 某属性提升或下降(一定百分数)！
12、对话！
13、NPC 跟随主角色！
14、NPC 成为辅助角色，跟随主角色！
15、该 NPC 或其它 NPC 会杀或打主角色！(如果不是 A·RPG，这时往往会切屏进入战斗模式)
16、得到任务(如果有任务栏将会被记录到任务栏)
17、切换场景
18、播放动画(或是音乐，或是进入小游戏)
19、逃跑
20、使主角色死亡
21、游戏结束

一款普通的 RPG 游戏，正是由这样无数个触发点构成的。这的确感觉很奇妙，当我们点击一个 NPC 后，会发生什么呢？也许，你给它金钱，会有性命之虞。也许，你按下杀死这个 NPC 的指令后，它反而会向你提供重要的情报，或是送给你很棒的道具。大家还记得《仙剑》吗？来到仙灵岛，初次到了那个什么什么宫，一向前走，就会有提示"你正要进去，一股大力将你推了出来"，这里就是放了一个空角色用来挡住你的路的。而当你偷看赵灵儿洗澡，大段的键空动画播放完毕后，这时触发的结果就是使挡在那个什么什么宫门前的空角色消失。明白了吗？呵呵，事件就先说到这里吧。

第六章　对　白

在 RPG 游戏中，对白往往会占很大的比重。对白是一款游戏中最直接、最平滑的表白，一款游戏素质如何，从对白就可以直接表现出来。当你为你的游戏写对白时，毋庸置疑要突出角色的性格、感情和文化背景。

突出性格：如果你为角色设定为豪爽的汉子，象"嘿，我说朋友……"、"对不起，我是个大老粗，说错话了，我给你赔礼"、"朋友，就此别过，我们后会有期！"这样的对白设定就非常符合角色的性格。而相反，如果你为角色设定为羞怯的小姑娘，那么与上面相同的意思，就应该为"嗯……嗯……这位公子请留步……"、"嗯……对不起啦……请……不要生气……"、"嗯……公子，奴家要走了，还能再见到你吗？"

突出感情：你的角色随着你的剧情，会有喜怒哀乐忧思恨等种种感情。除了用相关的动画、音乐、音效来配合你表现这一切，最主要的表现方式还是在于对白。这就象是写一部小说，对白是赋于你角色生命力最直观的途径。一段感人肺腑的对白，甚至可以成为名句流传下来。举个例子，《仙剑》中林月如对李逍遥深情地说："我们吃到老、玩到老，永远也不分开"。初听不觉得咋地，但当林月如死后，李逍遥回忆时，再出现这段对白，给人的感觉就有说不出的心酸与遗憾。

突出文化背景：这在你设计角色时，就应该有一个大致的感觉。说起来，很容易做到。我们在给角色或 NPC 设计对白时，应该考虑到它们的文化背景。很难想象一个杀猪的屠户会说出"路漫漫其修远兮，吾将上下而求索"这样的雅句；也难以想象一个饱读诗书的江南才子，会说出"直娘贼"、"天杀的"这样的粗口。文化背景另一点，则是针对地域方言、俗语俚语、习惯用语、职业用语、历史语言变迁而言的。说到这里，其实已经在语言学的范畴里了，一个优秀的策划，应该懂许多与游戏没有直接关系的知识，文学(诗歌、小说、散文等等)、艺术(音乐、美术、建筑美学等等)、语言(方言、音韵)、社会(历史、地理、哲学、经济等等)、民俗(神话、民风、服饰、习俗等等)、医学(中医)、玄学(易、术数等等)，甚至一些杂七杂八的知识……



另外提到的一点，就是对白通常是要命名的。有的是一句对白为一个文件名，有的是一组对白为一个文件名，它的作用除了表现在画面的字幕上之外，还为语音留下接口。另一个作用，是用这些文件名来代替标识。也就是说，当你触发事件时，原则是判断主角色是否说过什么话，这正是以这句话的文件名来判断的。

第七章　语音和音效

现在我们先来看看语音吧，随着游戏开发技术的提高，不少游戏都是要求语音的，甚至是全程语音。在录制语音时，往往是请专业的配音人员来完成的。记得当时做《镜花缘》时，请了四位广播学院配音系的学生，因为游戏是全程语音，所以每一句文字都要求有语音。这样80多个角色，全是由四个人来完成。我们制作人员也想过把瘾，一人挑了一个角色，兴致勃勃的配了起来。结果一听声音，全不是那么一回事，对着录音设备几乎每个人都耗出两个多小时练习。结果谁挑的对白量越多，谁就练的时间更长。

在制作上，有一些细节，每一句对白或每一组对白，都有它自己的编号。重要的是，当我们录制语音时，应该给每一个语音(WIV)文件起相同的名字。这样，当系统调用那一句(或一组)话的文字时，将同时调出语音文件。

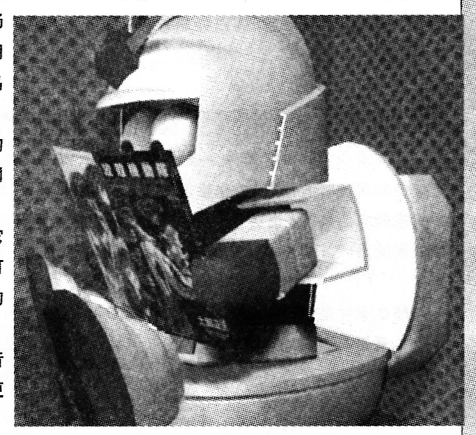
虽然全程语音或间断语音是未来游戏的大趋势，但我个人并不看好。主要原因是配音质量太差，质量差的原因是配音费用太高。请专业的配音演员，甚至达到每分钟几百元。即使是一般的配音演员，每小时也需要50～80元。对于游戏的开发，成本非常高。一般情况，一款全程语音的游戏，配音也得花去一笔不菲的费用。尤其是专业的游戏配音演员，在中国一个也没有。这使我想起游戏业商业化程度极高的日本，这点就先进的多了。

接着是音效，音效在一款成功游戏中是极其重要的，很难想象无效果声的世界是什么样子。在《仙剑》中，战斗时林月如的鞭子打在怪物身上使之发出声嘶力竭的惨叫声对于玩家来说，的确是一种身临其境的感受。有的经典音效，甚至可以在玩家的口头流行。记得《魔兽争霸》中的魔族士兵，会极其可爱的说出“O?”、“Yes, master!”虽然这部分应该是语音，但我认为还是可以用音效来看待它们的。

在策划音效上，与场景、氛围相配合是极其重要的。山青水秀、良辰美景、湖光山色中，配以一两声鸟鸣；狂风呼啸的雪原上，隐隐约约中传来的一声狼嚎；月下丛林里，依稀可以听到猫头鹰的笑声；工匠铺里，叮叮当当的打铁声；深山古刹的晚钟声和颂课声……这些都是为了将游戏气氛达到最高的效果。

一般的来说，音效在游戏中，以三种形态出现。

背景音效：与背景音乐同时，不间断的播放。如工匠铺里，叮叮当当的打铁声。



随机音效：在一个场景中，随机播放出来。如湖光山色中，偶有一两声鸟鸣。

定制音效：随玩家的操作而播放的音效，如用剑砍敌人时“唰”的一声。或击点一只狗(NPC)，它会发出“汪汪”声。再或打开、关闭界面时，发出的“咔”的一声。

灵活机动的把你的音效放在游戏中，使游戏更丰富多彩吧。

第八章：音乐



音乐在游戏中，是非常重要的一个因素。很有可能画面、系统、情节都非常棒，可是忽略音乐后反而失去大批玩家。

做为一个策划，没有必要掌握专业的音乐知识，但至少要有欣赏音乐的感觉。当你音乐说明文档写出来时，应该清楚的列出游戏中所出现的音乐(可以起个名，象是云山晚照、异境仙踪之类)、文件名(什么场景或是什么样情况调用什么音乐，所使用的标识名)、对音乐的要求和氛围，例如：

yy01、异境仙踪，音乐突出山水间的宁静，感觉上海外小岛，落英缤纷，仙风凫凫。要求，可循环播放。

yy02、群魔乱舞，战斗时的音乐，突出阴霾的氛围，同时也有战斗的激烈感觉。要求，可循环播放。

yy03、剑士之歌，主旋律，突出节奏性，且有进行曲的风格。平缓中有高潮叠起，结尾部分，感觉悠扬舒远。可不必循环播放。

这样，音乐的要求说明就基本上差不多了，当音乐制作人员制作完毕，再审核一下，就行了。在合成时，需要把你要配乐的场景写清楚。

如：场景一(文件名)：播放音乐 yy01

某场景战斗画面：播放音乐 yy02

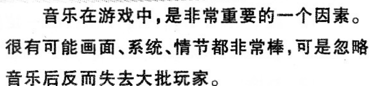
片头音乐：播放音乐 yy03

记得我的朋友LY(游戏策划)对游戏的音乐就极尽挑剔之能事。从他嘴里哼哼出来的歌，都是游戏中的音乐。曾经是《三国之霸王大陆》，接着是《时空之旅》，再后来是(只不过他哼得都比较难听罢了)。所以我想，对游戏音乐要求“品味”很高的玩家应该绝不在少数吧？……

第九章　界　面

一款游戏的界面，当然不是策划来绘制的。但界面上的功能按钮、菜单的索引、界面与界面之间的跳转关系等等，却是实打实由策划来完成的。甚至在画面中，按钮的位置都应该告诉美工人员。

功能按钮：这里指在游戏过程中，每一个按钮的作用。这也是一个游戏是否容易上手的关键点，也就是操作吧。击点一个按钮，又弹出子级界面，再点再弹一个，再点……你想是不是非常烦琐。而做为策划要做的，就是使菜单尽可能的简化，功能尽可能的集中。再比如，在战斗画面时，按钮的功能应该是这样的：



攻击－－>普通的攻击

魔法－－>(弹出魔法列表)

道具－－>(弹出道具列表)

逃跑

再如，在普通画面时，按钮的功能应该是这样的：

魔法－－>(弹出魔法列表)

道具－－>(弹出道具列表)

装备－－>(弹出装备界面)

情报－－>(弹出情报界面)

功能－－>子界面：音乐开关－－>(弹出音乐开关选择按钮，点"OK"返回前一界面)

音效开关－－>(弹出音效开关选择按钮，点"OK"返回前一界面)

速度调整－－>(弹出速度调整滑条，点"OK"返回前一界面)

储存进度－－>(弹出进度列表，点"OK"储存点亮栏，并返回前一界面)

装载进度－－>(弹出进度列表，击亮栏目点"OK"进入进度游戏)

退出游戏－－>(询问是否真的退出，缺省设在否处)

这里随便举了个例子。在设计界面时，尤其需要注意的是：当从一个界面进入它的子界面时，一定要留给玩家返回来的路径。试想一下，在刚安装完一款游戏，玩家来到了装载进度这一层界面。游戏刚安装，当然没有可装载的进度，可是又没有返回按钮，结果玩家进退两难，只有强行关闭这个窗口。还没玩，就给玩家留下了极坏的印象。

还有一点值得一提，最近见到不少游戏，给功能按钮起了古里古怪的名字。什么梅开二度(装载进度)，梦醒时分(退出游戏)……弄得玩家一头雾水。其实在合理的前提下，给功能按钮起上相关好听的名字，本是好事，但做到让玩家看不懂的地步，就做过了。

做为一个策划，要做的是迁就玩家(使游戏适应玩家)，而不是让玩家迁就你(让玩家适应游戏)，这是至关重要的。当你有一套新的操作系统作出来后，可以先让一些“菜鸟级”玩家给你提提意见。你的游戏主要面向对象就是这样的初级玩家，所以游戏操作应是越简明越好。当然简明不是粗糙，更不是功能的弱化。



第十章 规则

这一章里的内容虽然是游戏的精华，但是好些东西只可意会不可言传。什么是规则，就是游戏系统、玩法、创意。一条创意得来绝不容易，甚至象写诗、写散文一样，需要灵感，需要突然迸发的火花。刚来北京时也是刚刚做游戏策划，那是1996年底的事。初来乍到，踌躇满志，当时立了一个名为《模拟猎》的游戏。游戏者用起始资金购买猎枪，有春、夏、秋、冬四个季节，根据季节去不同的地方（南美洲亚马逊森林、中国东北兴安岭、俄罗斯西伯利亚针叶林地带、非洲热带草原、非洲热带雨林、北美美国大峡谷）打猎。打回来的种种猎物可以分开卖，如虎皮、熊掌、象牙、鳄鱼皮（肉怎么处理？吃掉？）等等（虽然大大违反了《野生动物保护法》，但这只是游戏。你要是真这么做，就得坐牢了）。卖出钱后，可以买进更为先进的设备，如高倍望远镜、防护背心、录有动物叫声的磁带、热力跟踪探测仪等等。视角为主观视角，三维场景。这本是一个可大可小的游戏，但当时金盘公司游戏开发部的决策人以资料太难找为由，而继续开发爱国主义教育为题材的游戏，这个项目就搁浅了。可是一年以后，一款名为《猎鹿人》的游戏出品了，那感觉真叫人难受。一个以"猎"为题材的创意，也报废了。

1998年初，又有一个《模拟餐厅》的创意，因没有时间独自做，后来随99年推出的《模拟西餐厅》而报废。其实《模拟餐厅》的立意是挺新的：即时经营类游戏，可以租不同档次的门面，也可以自己买下。前期的服务生可以少一些，到后期不单需要高素质的服务生，还需要门卫、保安、迎宾。按中国八大菜系来分类的大师傅，也有厨师等级。每过一段时间，都会开发出新的菜谱。这些菜谱是录入到系统里的，玩家可以根据菜谱模拟炒菜。在界面上配料，然后烹制，火候（火的大小调节）、味道（调料的多少调节），都是需要自己掌握的，最后一盘色香味美的菜上桌（每一道菜都有一张图，用真实的菜拍摄的照片）。至于食神来访、厨王挑战赛等小创意，就不足以叙了。

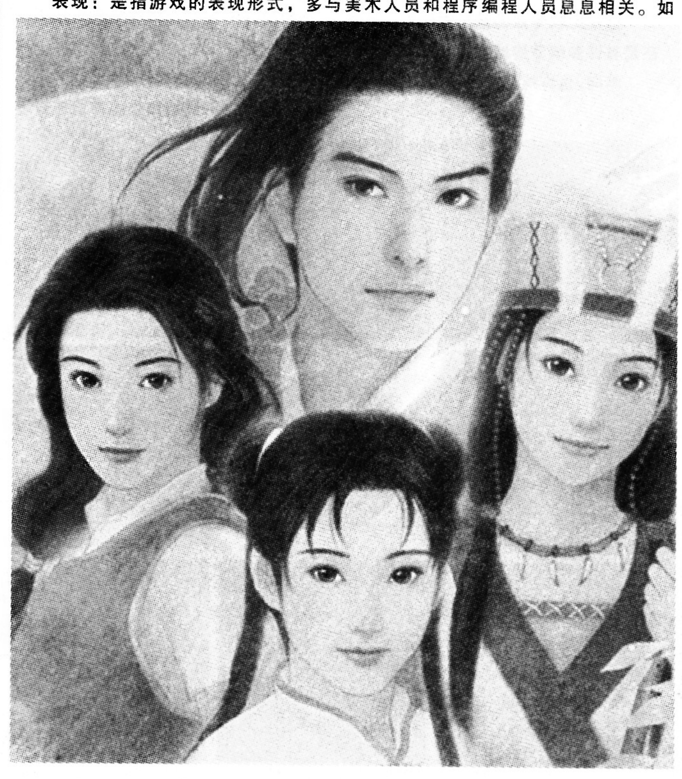
嗯，怎么说呢？在没有《猎鹿人》、《模拟西餐厅》之前，这些都是极新的创意。但人家出来了，没有做的这些就只好丢弃了，这也许就是机遇吧。

上面是项目的大创意，整体、宏观的创意，现在回到我们的RPG上。RPG的创意，一般情况可以从这几点着手来想。

情节：故事的好坏有时起决定性的作用，《仙剑》从玩法、操作等等，没有任何创新，但只是因为它的故事感人，因而人气很高。

玩法：通常分系统和战斗两大版块，打个比方来说，SQUARE的《FFVII》中的魔导石就是一个比较新的创意。突破传统游戏魔法因人而异，而是魔导石本身附有魔法具有级别并可附在武器上，这属于系统玩法创意；还有像是《浪漫沙加3》中的战斗时的阵法，2～5个人之间产生千变万化的"阵"来，且每个阵通过锻炼都有非常酷的终极阵技，这就属于是战斗创意了。这里要注意的，玩法是否新，并不在于是否是一个游戏＋另一个游戏，这就像很难想象DOOM类游戏和棋牌类的组合是一个道理。

表现：是指游戏的表现形式，多与美术人员和程序编程人员息息相关。如





《FFVII》中战斗时每一招都有它特有的一个或几个3D视角来表现。

在立创意时，往往应该从几个角度来考虑是否成熟。

A、系统平衡：当一条创意出来，它将牵扯到全局。打个比方，你的RPG中，如果牵扯到职业，各职业之间孰强孰弱，便是一个系统平衡问题。

再比如升级系统的平衡，游戏者需要积累多少Exp才可升级，这就需要与这个级别相对应的NPC（普通NPC供该级别游戏者锻炼，故较弱；BOSS级NPC则应与该级别游戏者相差无几等等），这称为升级系统平衡。

另外，如果角色有多个，没有参加战斗的角色，在后期如果要登场，打起来就根本不可能胜利（假如这个玩家不练它，这时我们不能强迫玩家去从头练，只能想办法把根本不可能胜利变为可能胜利但非常困难，这就是迁就玩家，而不是要玩家迁就你）。在这个问题上，《FFVII》是这样做的：参加战斗的角色可以得到全部的Exp，未参加战斗的其它角色均可得到一场战斗的50% Exp。这样，后期如果强制要某个未参加战斗的角色出场，也不至于根本打不过。

B、美工量：一条创意，要考虑其实现的可能性。实现关键是程序平台和美术工作量。程序平台可以开发，而美术工作量却取不了巧，需要大量的美工，这就等于大量的投资。当你非常轻松的设计了一个NPC角色，就得有人为你做模型、画头像；当你金口一开设计出一组动画，就意味着美工一帧帧画，再一帧帧连。所以，在设计游戏时，这是一个必须要考虑的因素。

C、玩点：所谓玩点，就是玩家认为好玩的地方。一个创意固然要新，但它始终要建立在好玩的基础上，否则就没有生命力。创意再新，玩家不喜欢也是不行的。正是：

气拔山兮力盖世，
玩家不爱兮可奈何？
策划兮策划兮奈若何？
删！

D、上手性：在一个创意之初，另一点需要考虑就是上手性。所谓上手性，就是以最简单的方式让玩家上手开始游戏。想想看，一位玩家，可能是一位从没有摸过游戏的新玩家，面对你的繁琐的操作，复杂的系统，不知其可的按钮，他愿意继续玩下去吗？嘿，他不玩下去就不会向其它人推荐，不推荐就不会有很多人来买，没人买公司就挣不上钱，公司挣不上钱就不发我工资，没钱我只好跳槽去找工作，一说出这个繁琐、复杂、不知其可的游戏是我做的就没有公司聘我……

当然一个创意的得到是可遇不可求的，往往是一个偶然，一个灵感，她才姗姗来临，而你去苦思冥想经常是一无所得。一个创意从雏形到这个创意的完全成熟是需要时间的，有时一年，有时是几年。这个过程中，不乏有别人已经把你的创意用了这样的痛苦事件发生，这也是难免的。"一个成熟的策划，不仅仅要有新的创意和想法，更重要的是在完善这个创意过程中，敢于否定自己。"（这是LY说的，很有道理）

第十一章　命　名



这一章，与大家聊聊游戏的命名。一是游戏本身的名字，二则是游戏内部文件的命名规则。

其实游戏的命名，与文学作品的命名差不多，名字好坏，将直接影响到玩家对一个游戏的最初印象。我们不妨来看看很多游戏的命名。

咏史类：以这一部分为题材的游戏作品，它的名字往往较为写实，以三国题材的游戏为例，如《三国志》、《三国演义》、《升龙三国志》、《三国英杰传》、《三国群英传》、《三国英雄传》等等，不得已，只好在大标题下，加小标题（象什么"三国志之霸王の大陆"），状似一个系列的某一版，或者说是还有后继作品。其实是无名可拟，只好有口难言了。另外还有《孔明传》这样人物传记体的名字，也有《官渡》、《赤壁》、《荆州》这样叙事体的命名，也有以著作名为题《红楼梦》、《水浒》、《西游记》、《镜花缘》无所谓好，也无所谓不好。

RPG 类：我们暂抛开美式 RPG，如《魔法门》、《博德之门》这样无背景或自定义背景的 RPG，也抛开日式 RPG，如《FF》、《时空之旅》、《浪漫沙加》这样也是无背景或自定义背景的 RPG。单说，中国（包括了台湾）一些游戏的命名，如《仙剑奇侠传》、《金庸群侠传》等，真是"这次第，怎一个'传'字了得"；再要么，就是以武侠小说的作品名为名（既不伤神，也不费力），《射雕英雄传》、《鹿鼎记》、《天龙八部》，真是信手拈来，语自天成呀。

其它的就很多了，名字的作用也似乎不仅仅是从突出内容而言，更有宽大其辞、哗众取宠之嫌，当年的《血狮——保卫中国》（血字血淋淋，狮字雄纠纠，更令人叫绝的是最后还要保卫中国，不明其理者百思莫明该游戏之妙）就是典型的一例。

但有的游戏名字感觉真是不错，以楚汉为题材的《项刘记》；以成吉思汗为题材的《苍狼与白鹿》；以日本丰臣秀吉为题材的《太阁立志传》；以织田信长为题材的《信长的野望》，都是可以载入史册，不可多得的好名字。

从名字的角度来说，我个人的感觉还是突出主题，但到了《三国 XX 传》的确也没什么意思了。主要还是针对游戏本身的内容或是内涵，起一个合适自己的独一无二的名字。

再说说游戏内部文件的命名规则。一个游戏内部的文件成千上万，分别放在不同的库里，象是角色库、场景库、道具库、音乐库、音效库、对白库、动画库……，当游戏运行的时候，就开始从这些库中调出有用的文件。

而在成千上万的文件中，怎么才能保证调用时不会调错呢？这就需要一套合理的命名规则。在命名时，不但清楚的要分开角色、场景、音乐等等，有时还需要一个文件加上标识。随便举个例子来说，比如说给道具的命名。

道具命名规则：djac05，第一、二位 dj 为"道具"的缩写；第三位为 a 和 b 代表两种持有方式，a 是持有，b 代表装备；第四位代表类型：a 食品，b 治疗药，c 营养药，e 头装备，f 身穿装备，h 脚装备，i 武器，j 书籍，k 杂货，l 情节道具。任意一件道具的文件名，都以此为原则。



djal06 和氏璧：产自楚国，是价值连城的名宝 情节道具

djbk05 璜：一种美玉，佩带后可使思路灵活 悟性 +5

djaj37 神农：农业书籍，战国时期农家所著 耕作技能可学至 20 级

djbi16 昆吾刀：用昆吾山上的石铁冶练而刀，天下名刀 攻击力 +10

djbf04 儒衫：产自齐国，儒士的服饰 防御力 +1

djab02 白药：产自百越，可回复些许生命值 生命恢复 30%

djac05 柏实：产自魏国，可以提高耐力 耐力 +5

最后一见到 djac05，我们就马上可以知道这些信息：它是一件道具，是可以持有的营养药品。

其它类型的文件，只要有它自己的属性，最好能在命名中标识出来，不单做策划时，可以方便的调用，最关键在库中，这些文件可以排序查找。比如上面的命名规则，当查到 dj 时，所有的道具都会被排出来；再进一位 a 时，所有可以持有的道具又站出来了；再进一位 j 时，列出所有书籍；最后调 37，就是我们想要的《神农》（学学这本书，就会耕地啦，哈）。

再顺带说一下，策划一个项目时，策划的文档也应合理的建好文件夹和系统的命名。这样做既便于随时找到你写的文档，将来你做完了这个项目后也可以以此压缩保存。如：

d: \Game \战国行

1、立项 - - >

2、策划 - - >

3、概述 - - >

4、列表 - - >

5、系统 - - >

·关于单机模式与联机模式的问题 . doc

·关于时间的设计 . doc

·技能规则 . doc

·界面指令及操作 . doc

·界面指令及操作(修正 1) . doc

·情节判断条件及结果一览 . doc

·行动及战斗操作规则 . doc

·属性分类 . doc

6、文章 - - >

7、美术 - - >

8、相关 - - >

这是比较专业的策划案框架。当然，一个如同《FF》系列那样的经典作品的策划还是有许多细节的地方需要推敲的，不会那么"容易"。

呵呵，也许这篇文章已经让很多玩友觉得烦啦，让我们到此为止吧。

——转载自中国游戏开发者





KOF2001 日韩对决报导

责编:金带刀

虽然近年《THE KING OF FIGHTERS》(以下简称为 KOF)系列人气值有所下降,但在世界各地仍有为数众多的 FANS 在废寝忘食的苦练!尤其在日本和韩国,两国不但有定期举办的全国大赛,韩国甚至有电视台举办的全国比赛,所以两国的 KOF 水平当属世界顶尖!

今年 5 月,"GCN"响应广大 KOFFANS 的要求,举办了一场 KOF2001 的日本与韩国的对抗赛。本次比赛是格斗界的盛会,堪称 KOF 的世界级大赛毫不为过!强强之战,世界杯上巴西与英格兰梦幻对决即将上演!广大 KOFFANS 热血期待中……

紧张激烈的比赛让玩家们大饱眼福,只是对抗的结果却令大家目瞪口呆:13 胜 3 负,韩国取得压倒胜!

"日韩对决"大会概要

【选手选拔】

本次 KOF2001"日韩对决"的双方参赛选手共有 8 名。日本代表是由日本 KOF 大赛的关东、关西赛区的 BEST3 中抽选出来的,而韩国选手则是由全国电视大赛的观众投票选出。正因为选拔十分严格,双方的 8 名好手都拥有非同一般的实力,堪称顶尖高手!值得一提的是 8 位选手平均年龄不到 20 岁,最小的是日本选手 RF,还是 17 岁的中学生。

【比赛规则】

1、双方选手每回合轮流出阵一人,进行一盘比赛;
2、双方选手两两相碰,共进行十六盘比赛;
3、每盘比赛以 3 局 2 胜决胜负;
4、每局比赛双方都可以自由选择角色。

【赛程概要】

在正式团体对抗开始之前,两队间先举行了几局热身战。双方都想利用这个机会去了解对手的实力,继而制订正式赛的对策。只是没想到在热身战里日本选手就已经被韩国的两位替补选手打得落花流水,韩国正选选手的实力真像谜一般深不可测……也许这初次非正式的交手极大的鼓舞了韩国选手的士气,使他们在后来的比赛中得以放开手脚,发挥的比较充分。而日本选手似乎已被胜负的黯淡前景所笼罩……

在紧张的气氛中,团体对抗拉开战幕。首回合由日本的"小山"对阵韩国的"ACE"。在第一局失利后,后两局"小山"均在先失一人的不利局势下顽强的逆转胜。不愧是日本全国大赛的冠军,名将"小山"果然名不虚传!2-1,日本队赢得了第一分!双方接下来出阵的是日本的"RAOU"和韩国的"AKUMA",两君在打成 1:1 后,迎来了关键的决胜局。"AKUMA"的红丸实力超强,连破"RAOU"的 HEIDERN 和 RYO,为韩国队将比分扳平。就在双方重又回到同一起跑线后,韩国选手的实力终于爆发:接下来出场的"GURA"和"突然"干净利落的以两个 2:0 击溃了日本队的"RF"和"GO"。这样,在第一循环(即 8 位选手都出阵一次)后,韩国队以 3:1 领先于日本队。第二循环开战了,日方出战的"RAOU"、"RF"、"GO"相继 0:2 完败,只是"小山"在对手使用"KING+3ST"的组合下才得以 2:1 获胜。在赛程达到一半时,韩国队不可思议般地以 6:2 绝对优势领先。接下来的后半程比赛除了第十回合"GO"以 2:1 击败使用"八神+3ST"组合的"AKUMA"外,其它 7 盘比赛均以韩国选手的胜利告终。难以置信,最终的结果是日本 3 胜 13 败、韩国 13 胜 3 败,韩国队以绝对优势获胜!

在团体对抗后,大赛又举行了一场个人比赛。个人赛由团体赛中成绩最好的 4 人参赛,结果在团体赛中唯一保持 4 盘全胜的韩国选手"GURA"再次胜出,获得个人赛冠军。"GURA"也由此成为本次大会的最抢眼的明星——个人、团体双料冠军!

"日韩对决"团体战胜负表

第一回合~小山 vs. ACE		
第一局	X小山 vs. ○ACE	
HEIDERN	○——X	K'
HEIDERN	X——○	MAY LEE
KIM	X——○	MAY LEE
ST:MAI、SETH		ST:香绯、SETH
第二局	○小山 vs. XACE	
HEIDERN	X——○	京
KIM	○——X	京
KIM	○——X	KENSOU
ST:舞、SETH		ST:大门、SETH
第三局	○小山 vs. XACE	
HEIDERN	X——○	京
KIM	○——X	京
KIM	○——X	KENSOU
ST:舞、SETH		ST:大门、SETH
结果:2-1 小山(日本)胜		

第二回合~RAOU vs. AKUMA		
第一局	XRAOU vs. ○AKUMA	
HEIDERN	X——○	RALF
RYO	X——○	RALF
—		红丸
ST:舞、SETH		ST:大门、SETH
第二局	○RAOU vs. XAKUMA	
RYO	○——X	KULA
RYO	X——○	K'
HEIDERN	○——X	K'
ST:舞、SETH		ST:大门、SETH
第三局	XRAOU vs. ○AKUMA	
HEIDERN	○——X	RALF
HEIDERN	X——○	红丸
RYO	X——○	红丸
ST:舞、SETH		ST:大门、SETH
结果:1-2 AKUMA(韩国)胜		

第三回合~RF vs. GURA		
第一局	XRF vs. ○GURA	
麟	○——X	MAY LEE
麟	X——○	K'
HEIDERN	X——○	K'
ST:舞、SETH		ST:香绯、SETH
第二局	XRF vs. ○GURA	
麟	X——○	MAY LEE
HEIDERN	X——○	MAY LEE
—		LEONA
ST:舞、SETH		ST:香绯、SETH
结果:0-2 GURA(韩国)胜		

第四回合~GO vs. 突然		
第一局	XGO vs. ○突然	
VANESSA	X——○	ANGEL
KIM	X——○	ANGEL
—		KING
ST:舞、SETH		ST:SETH、香绯
第二局	XGO vs. ○突然	
VANESSA	X——○	ANGEL
KIM	X——○	ANGEL
—		KING
ST:舞、SETH		ST:SETH、香绯
结果:0-2 突然(韩国)胜		

第五回合~RAOU vs. ACE		
第一局	XRAOU vs. ○ACE	
HEIDERN	X——○	红丸
RYO	X——○	红丸
—		京
ST:舞、SETH		ST:大门、SETH
第二局	XRAOU vs. ○ACE	
RYO	X——○	MAY LEE
HEIDERN	X——○	MAY LEE
—		K'
ST:舞、SETH		ST:香绯、SETH
结果:0-2 ACE(韩国)胜		

第六回合~RF vs. AKUMA		
第一局	XRF vs. ○AKUMA	
KING	○——X	K9999
KING	X——○	RALF
HEIDERN	X——○	RALF
ST:舞、SETH		ST:大门、SETH
第二局	XRF vs. ○AKUMA	
KING	X——○	HEIDERN
麟	X——○	HEIDERN
—		YURI
ST:舞、SETH		ST:大门、SETH
结果:0-2 AKUMA(韩国)胜		

第七回合~GO vs. GURA		
第一局	XGO vs. ○GURA	
VANESSA	X——○	MAY LEE
KIM	○——X	MAY LEE
KIM	X——○	K'
ST:舞、SETH		ST:大门、SETH
第二局	XGO vs. ○GURA	
VANESSA	X——○	麟
KIM	X——○	麟
—		K'
ST:舞、SETH		ST:大门、SETH
结果:0-2 GURA(韩国)胜		

第八回合~小山 vs. 突然		
第一局	○小山 vs. X突然	
HEIDERN	X—○	KING
KIM	○—X	KING
ST:舞、SETH		ST:大门、SETH、ANGEL
第二局	X小山 vs. ○突然	
HEIDERN	X—○	ANGEL
KIM	X—○	ANGEL
—		KING
ST:舞、SETH		ST:大门、SETH
第三局	○小山 vs. X突然	
HEIDERN	○—X	KING
HEIDERN	X—○	ANGEL
KIM	○—X	ANGEL
ST:舞、SETH		ST:大门、SETH
结果:2-1 小山(日本)胜		

第九回合~RF vs. ACE		
第一局	XRF vs. ○ACE	
KING	○—X	蔡宝健
KING	X—○	陈可汉
HEIDERN	X—○	陈可汉
ST:舞、SETH		ST:大门、SETH
第二局	XRF vs. ○ACE	
KING	X—○	VANESSA
HEIDERN	X—○	VANESSA
—		红丸
ST:舞、SETH		ST:大门、SETH
结果:0-2 ACE(韩国)胜		

第十回合~GO vs. AKUMA		
第一局	XGO vs. ○AKUMA	
VANESSA	X—○	YURI
KIM	○—X	YURI
KIM	X—○	RALF
ST:舞、SETH		ST:大门、SETH
第二局	○GO vs. XAKUMA	
VANESSA	X—○	八神
KIM	○—X	八神
ST:舞、SETH		ST:ROBERT、LEONA、香绯
第三局	○GO vs. XAKUMA	
VANESSA	○—X	八神
KIM		—
ST:舞、SETH		ST:ROBERT、LEONA、香绯
结果:2-1 GO(日本)胜		

第十一回合~小山 vs. GURA		
第一局	X小山 vs. ○GURA	
HEIDERN	X—○	京
KIM	X—○	京
ST:舞、SETH		ST:香绯、大门、SETH
第二局	○小山 vs. XGURA	
HEIDERN	X—○	京
KIM	○—X	京
ST:舞、SETH		ST:香绯、大门、SETH
第三局	X小山 vs. ○GURA	
HEIDERN	X—○	京
KIM	X—○	京
ST:舞、SETH		ST:香绯、大门、SETH
结果:1-2 GURA(韩国)胜		

第十二回合~RAOU vs. 突然		
第一局	XRAOU vs. ○突然	
RYO	X—○	K'
HEIDERN	○—X	K'
HEIDERN	X—○	KING
ST:舞、SETH		ST:大门、香绯
第二局	XRAOU vs. ○突然	
RYO	X—○	ANGEL
HEIDERN	○—X	ANGEL
HEIDERN	X—○	KING
ST:舞、SETH		ST:雏子、香绯
结果:0-2 突然(韩国)胜		

第十三回合~GO vs. ACE		
第一局	XGO vs. ○ACE	
VANESSA	X—○	MAY LEE
KIM	X—○	MAY LEE
—		K'
ST:舞、SETH		ST:香绯、SETH
第二局	XGO vs. ○ACE	
RYO	X—○	京
KIM	X—○	京
—		红丸
ST:舞、SETH		ST:大门、SETH
结果:0-2 ACE(韩国)胜		

第十四回合~小山 vs. AKUMA		
第一局	○小山 vs. XAKUMA	
HEIDERN	X—○	RALF
KIM	○—X	RALF
KIM	○—X	YURI
ST:舞、SETH		ST:大门、SETH
第二局	X小山 vs. ○AKUMA	
HEIDERN	X—○	YURI
KIM	○—X	YURI
KIM	X—○	RALF
ST:舞、SETH		ST:大门、SETH
第三局	X小山 vs. ○AKUMA	
HEIDERN	X—○	红丸
KIM	○—X	红丸
KIM	X—○	RALF
ST:舞、SETH		ST:大门、SETH
结果:1-2 AKUMA(韩国)胜		

第十五回合~RAOU vs. GURA		
第一局	○RAOU vs. XGURA	
RYO	○—X	京
RYO	○—X	K'
HEIDERN		—
ST:LEONA、SETH		ST:香绯、SETH
第二局	XRAOU vs. ○GURA	
HEIDERN	X—○	京
RYO	○—X	京
RYO	X—○	麟
ST:LEONA、SETH		ST:大门、SETH
第三局	XRAOU vs. ○GURA	
HEIDERN	○—X	京
HEIDERN	X—○	YURI
RYO	X—○	YURI
ST:LEONA、SETH		ST:大门、SETH
结果:1-2 GURA(韩国)胜		

第十六回合~RF vs. 突然		
第一局	XRF vs. ○突然	
麟	X—○	KING
HEIDERN	○—X	KING
HEIDERN	X—○	ANGEL
ST:LEONA、SETH		ST:SETH、香绯
第二局	XRF vs. ○突然	
麟	X—○	K'
HEIDERN	○—X	K'
HEIDERN	X—○	KING
ST:香绯、SETH		ST:大门、香绯
结果:0-2 突然(韩国)胜		



"日韩对决"赛事分析

韩国高手们究竟为什么能够轻松踢散日本的顶尖高手呢?

1、几乎熟悉全部角色

早在热身赛的时候就可以看出韩国代表对很多角色都非常熟练，甚至可以说"全角色主力"！原来韩国的KOF大赛规定了参赛者在比赛中不可以使用与上一局（一般是三局）相同的角色，迫使玩家使用更多不同的角色参赛，无形中发挥了玩家的潜质。而日本方面没有这种制度，与韩国高手相比对角色的了解相差不少。

2、超强的近身战

韩国代表最强的绝技就是以连续技一口气击溃对手。为了让连续技得手，近身的战术就显得非常重要，而韩国代表在这方面处理得非常出色。一方面是对招式的反应：HEIDERN的CROSS CUTTER是大家熟知的判定大、硬直少的一流牵制用飞行道具。但是韩国代表大都可以彻底破解这招，例如用京在绝妙的时机一瞬间用大跳重拳攻击硬直中的对手；而跳跃性能差的MAY LEE则完美地以前转避开CROSS CUTTE，接着以发动时间短的下蹲轻拳开始连续技。另一方面，由于游戏速度非常快，要破解对手的跳跃攻击必须要留意对手的跳跃准备动作，而韩国代表就利用这一点，在近至中距离不时使用"屈伸动作"——一瞬间站立和蹲下，引对手防御或使用对空技，露出空隙。之后是超快



地作出反应，韩国代表甚至能使用KYO在对方的KIM站立重脚踢空时由蹲姿防御直接鬼烧截击！

3、熟练无比的强力连续技

日本选手最大的败因就是不敌对手的连续技，尤其是接上STRIKER的连续技更是无懈可击。以下两套连续技是个人战冠军韩国选手"GURA"使用的精选连续技，请大家鉴赏：

K'（32hits）：蹲B> 蹲A> 重IRON TRIGGER> SECOND SHELL>（呼出香绯）> →+A> NARROW SPIKE> 蹲C> →+A> 重IRON TRIGGER>（呼出赛斯）> SECOND SHELL> 跳D> 轻MINUTE SPIKE> C+D> 轻BLACK OUT> CHAIN DRIVE

MAY KEE(43hits超难)：蹲A> 近立D> 三连脚·轻回旋蹴（BC同按·1hit）> 后回蹴·STARNDARD> 下段蹴> 构变更> 立D> 构变更> 蹲A> 近立D·轻回旋蹴（BC同按·1hit）> 后回蹴·STANDARD> 构变更> 蹲C> 轻FULL SWING CHOP> 构变更> 蹲A> 近立D> 三连脚·轻回旋蹴> 后回蹴·STANDARD> 构变更> 蹲C> 构变更> 三连脚·踵落> 重回旋蹴> 三连脚·轻回旋蹴（1hit）> 后回蹴·变身·MAY LEE~手~刀！> MAY LEE DYNAMICIC



"日韩对决"出场选手热报

【日本选手】

小山

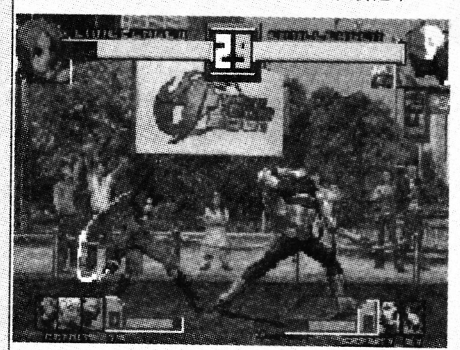
★年龄:21岁

★职业:大学生

★对决战绩:2胜2负

专题特报 SPECIAL TOPIC

*对韩国选手的印象:太强了,简直强的一团糟!
*大会后的感想:平时与其他国家的选手对战几乎是不可能的,现在实现了,实在是很开心!
*得意技·擅长的致胜方法:利用牵制技不断骚扰对手,使其露出破绽。
*曾获得奖项:KOF2001·GCN 杯全国大赛冠军



RAOU
*年龄:21 岁
*职业:大学生
*对决战绩:4 负
*对韩国选手的印象:每个人对胜负都极为认真,在赛场上洋溢着非常友好的气氛。
*大会后的感想:基于公平的精神互相斗技,在激烈的战斗中真切体会到比赛的残酷,令人想再战一次!
*得意技·擅长的致胜方法:熟练运用等待和投技,其它就只有期待胜利之运的降临。
*曾获得奖项:饿狼传说 2 关东大赛冠军、KOF98 东西大赛冠军。

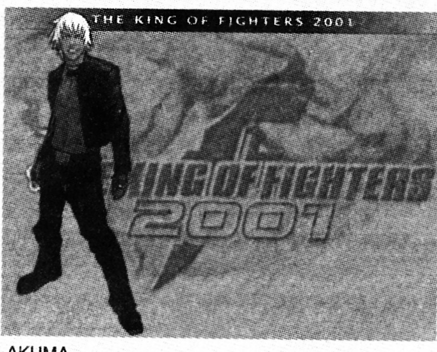
RF
*年龄:17 岁
*职业:中学生
*对决战绩:4 负
*对韩国选手的印象:完全熟悉整个游戏,非常强!
*大会后的感想:由于自己的实力不足,自己的技术在比赛中并不适用,因此自己还要多加练习!
*得意技·擅长的致胜方法:在中距离以飞行道具令对手跳起,再用对空技将其击落。
*曾获得奖项:关西 KOF2001·GCN 杯比赛冠军、KOF2001·フソキ杯 3ON3 冠军



GO
*年龄:20 岁
*职业:大学生
*对决战绩:1 胜 3 负
*对韩国选手的印象:极强!
*大会后的感想:为了下次不再败给韩国选手,今后要继续练习 KOF!
*得意技·擅长的致胜方法:利用速度打乱对手的节奏,令其露出空隙。
*曾获得奖项:KOF99·NGL 大赛冠军、KOF2001·フソキ杯 3ON3 冠军

【韩国选手】

ACE
*年龄:19 岁
*职业:大学生
*对决战绩:3 胜 1 负
*对日本选手的印象:能与日本选手交流非常好,感觉两国的 PLAY STYLE 是不变的。
*大会后的感想:首先,能获得胜利非常好;虽然很疲倦,但看到热情的来宾还是非常开心。
*得意技·擅长的致胜方法:京的荒咬 COMBO 以及利用 ST 的连续技。
*曾获得奖项:不明



AKUMA
*年龄:21 岁
*职业:大学生
*对决战绩:3 胜 1 负
*对日本选手的印象:与韩国选手使用的角色不同,尤其以 KIM 最甚;日本选手的 COMBO 虽然很华丽,但致胜的一击则是韩国人更强!
*大会后的感想:很开心,非常感谢来到这里支持我们的人;还想与日本选手再次交流!
*得意技·擅长的致胜方法:在画面边利用 ST 来取得胜利。
*曾获得奖项:不明

GURA
*年龄:19 岁
*职业:大学生
*对决战绩:4 胜
*对日本选手的印象:看到对手熟练的使用 KIM,有一点惊喜;日本选手不同的华丽连续技也非常厉害;现在自己正在学习日语,希望能与日本选手以书信交流。
*大会后的感想:由于在个人战取得第 1 名,十分开心!
*得意技·擅长的致胜方法:美铃的 HERO MODE 与 ST 的连携来组合连续技。
*曾获得奖项:不明



突然
*年龄:19 岁
*职业:不明
*对决战绩:3 胜 1 负
*对日本选手的印象:KIM 的使用令人惊讶,给人极强的感觉;但自己以较少种类的连续技就能 KO 对手,感到少许可惜。
*大会后的感想:这次日韩对抗赛的获胜,证明韩国队是最强的;胜利后会留下美好回忆,所以很开心;但能与日本选手交流,才是最值得高兴的事!
*得意技·擅长的致胜方法:保密。
*曾获得奖项:不明

2002 年其它地区 KOF 比赛

***台湾 KOF2001 大赛**

比赛规则:
1、使用 3-1 的阵容;
2、FOXY 的破防圣剑禁用;
3、红丸的反动破防 ST 禁用;
4、KULA 角落无限连禁用;
5、ANGEL 限定无限连禁用;
6、包角落连踩禁用;
7、不能按挑衅,违者判负;
8、三局两胜的淘汰赛;
9、阵容和出战顺序可自由更换。

比赛结果:
来自桃园的 15 岁少年 SISSY 获得冠军,阵容:FOXY、ANGEL、WHIP、ST 香绯。



***澳洲 KOF2001 大赛**

比赛规则:
1、在悉尼、布鲁斯班、墨尔本等大城市相继举行分站赛,每参加一站比赛都会根据成绩得到相应积分,最后排出总名次;
2、主办单位的网址是 http://www.ozhadou.net,参赛者可在网上报名;
3、可以用无限连;
4、不准使用任何 bug 技,例如 FOXY 的破防圣剑;
5、阵容和出战顺序可自由更换。

比赛结果:悉尼选手 BONA 以 15 战 13 胜的成绩获得总冠军。

***深圳 KOF97 大赛**

比赛规则:
1、比赛为淘汰赛制,共分 7 轮;
2、前三轮一局定胜负,复赛、四分之一决赛以及半决赛采用三局两胜制,决赛是五局三胜制;
3、除决赛外,不得变更角色和出场顺序;
4、决赛每局可变更角色、顺序,但要在局与局的间隙和裁判声明,决赛双方事先都不知道对方的角色、顺序;
5、相同招式打中后不得重复,不许浮空,八神削风后不得鬼步(一次也不行),不许选最下面一排 5 个人,昏点后可以追击。

比赛结果:steven 获得冠军,阵容:决赛之前是八神、神乐、mary、红丸,决赛是红丸、八神、七枷社,leona。

中国游戏业，你还要睡多久？

文/SQUALL－LH 责编/Shining

有这样一个人，他拥有最广阔、最肥沃的农田，却不知如何去开垦，以致田里满是荒草；他拥有数不胜数的仆人，却不知如何调遣，只好眼巴巴地看着他们靠着给邻居打工来养家；他的屋檐下是取之不尽的金银矿藏，却不知如何去发掘，最后只得沦落到挨街乞讨来维生的地步——更多的时候则翻墙入室，干些鸡鸣狗盗的勾当，为邻人所不齿。在他的家门口那破旧不堪的门牌上，赫然写着四个大字："中国游戏"。

玩物者必丧志！——传统观念下的国情制约

中国是一个相当注重传统风俗的国家。当然，这是一件好事，本土文化在社会变革的进步中是功不可没的，但有些离经叛道的事物在还未出世前便已被判处了死刑，例如电子游戏。

谁也无法否认外部环境对事物发展的重大影响，这就能很好地解释为何同样的一包种子在草原上就能开满漫山遍野的花朵而在沙漠中却只能颗粒无收——即使生长出来，也只是形状怪异的仙人掌而已。

许多人习惯把国情的制约归咎到80年代末期——也就是电子游戏刚刚大规模进入中国，街机业初显鼎盛的时期。这个时候的许多街机厅经营制度与方式极为混乱：光线昏暗、鱼龙混杂，更有不少经营者不择手段地大赚昧心钱。早期电视剧《十六岁的花季》中曾有过这样的镜头：两个小学生拿着钢笔去换代币。虽然这段描写有些以偏概全的嫌疑，但的确是当时不良现象的缩影。这为街机业在不久后的全面遭禁埋下了导火索。现在有许多人责怪是政府当初的管理不严导致了街机业混乱的局面，从而极大地损害了电子游戏在国人心目中的形象。实则不然，究其本源，仍是我们"玩物丧志"的心理在作祟——从同时期的许多录像厅、台球社、卡拉OK间亦随之遭禁中不难看出国人当年在禁欲主义的工作上做得是多么出色。

这些年来，对电子游戏的围追堵截似乎从未停歇过：先是动员各地中小学生举办"告别游戏机联合签名活动"，继而发展到当街游行，场面煞是壮观；后来则连家庭游戏亦被全面封杀，手段则更简单明了——同学间互相检举揭发，举报者有奖。一时间各玩家（玩童？）如临大敌，日夜提心吊胆，同时也深刻地了解到父辈在当年的政治风暴中是何等地艰辛。我至今仍忘不了儿时被一位交情还算不错的同学当众检举时的情形：全班那数十双带着各种神情的目光齐刷刷地在我周身打转。先生自然也没有亏待这位深晓大义的兄台，给了他应得的报酬：第二天的作业免交。当我看着他收拾书包时那哼着小调的得意神情时，隐隐晓得了一个道理：似乎这个世界并不象课本里所说的那样美好。

游戏与动漫是很容易联系到一起的，它们在国内的处境可谓是同病相怜。国内著名漫画家姚非拉曾说过："我们所缺的，只是一个迪斯尼（指代一个适宜动漫发展的良好外部环境）。"这应当也是广大动漫迷的共同心声。

然而，中国的游戏业，似乎并不仅仅是缺一个迪斯尼那样简单。

盗亦有道？！——关于正版与盗版的讨论

就象那位把钱叫做"阿堵物"的穷酸书生一样，中国人是很爱面子的。玩家也习惯将自己用之有愧的盗版换个称呼，此即"D版（D者，dao之缩写也）"的由来，更为了显其一视同仁的风度，遂把正版亦发扬光大为"Z版"。对这种称呼本人没有半点异议，我一向尊重人类的创造精神。

"存在的即是合理的。"这句黑格尔的名言在更早前便诞生在中国的春秋时期，在看待盗贼的问题上，古人曾用"圣、勇、义、智、仁"五道来详解这份相当有前途的职业，谓之四字即"盗亦有道"，流传至今。

在中美知识产权的谈判桌上，美方代表言辞间咄咄逼人："我们是在同小偷谈判。"此言差矣，殊不知小偷是个极隐秘的行当，他的高明之处在于神不知鬼不觉，偷了你的东西你还道是自己不小心遗失的，断无这样被人找上门来的可能；强盗则不然，他抢得理直气壮，劫得理所当然，照比取回自己的财物还要来得自然，这是鼠窃之辈万不能及的。如今的盗贼更能在光天化日之下神定气闲地与人对簿公堂，正是时代进步的明证。

当代的盗贼多如牛毛，自然有着门户之分。有"痛并快乐着"的，每日以罪过自责而又不能自拔——好比一个一边念着"阿弥陀佛"一边大碗喝酒大口吃肉的和尚；有乐此不疲的，把偷盗当作日常吃喝拉撒睡一般平常，脑中毫无半分做点善事的念头，把靠劳动吃饭的人当怪物看待；有想金盆洗手的，好容易攒够钱买个金盆，却发现盆中所盛须上等美酒，价格不菲，只得仰天长叹数声后将其束之高阁，重操旧业；当然，还有"哀己不幸、怒己不争"的，但苦于自己位薄权微，只得闲来写篇《中国游戏业，你还要睡多久？》略表郁闷了事。

现在我们面临的情况则是：如果你觉得自己同"盗贼"二字沾不上边，那么你正是一个不折不扣的盗贼。

我是玩家我怕谁？——浅析国内玩家的心态

玩家心态一：要钱没有，要命一条。

"如果让你购买两件品质（注意，仅是品质）相近的商品，你会买500元的还是5元的？"听起来象是精神病院的周末测验，但这张问卷在国内玩家中却是人手一份的。

ZD版之间巨大的价格差是一道无形的马其诺防线，它迫使大部分玩家——或自然或不甘心地——在5元的价位上打了个勾。就是这小小的一勾，束缚了近十多年来国产游戏业的发展，促成了"D版万岁"论的滋长，使无数经典大作的汉化止步于中国的大门外。但是，我们无权责怪这一勾的位置，它正是国人经济水平的缩影。

或许正是钻了这个信息爆炸时代的空子，国内的玩家正处在一个超前消费的位置上。利用D版的价格优势，人均月收入同日本、美国有着天壤之别的我们却几乎是在第一时间内享受着异邦发行的最新游戏。在这里我不想用"穷，就可以偷吗？"来谴责别人，因为第一个说出这种话的人本身就是该谴责的对象；我也不想用"现在偷点没关系，大不了以后还回去罢了"来安慰大家，因为如果这样就可以了事，那么全世界的警察离下岗的日子也应该不会太远。

请大家做好分期付款的准备，OK？这是笔者眼中的最低标准。

毕竟，无论在什么时候，欠下的东西终究是要还的。单凭一个穷字，解释不了任何事情。

玩家心态二：批评是人类前进的动力

越来越多的人开始加入批评家的行列——这个世界上似乎只有这个职业才不用考虑有被炒掉的危险。

不可否认这些人都是完美的辨证主义哲学家，他们可以拿着莎士比亚的羽笔去批驳RPG的剧情，用着爱因斯坦的头脑去指责ACT的理论性，更可以借着诺查丹马斯的睿智将一部还未问世的游戏骂个一文不值。中国作家协会应当意识到没有吸纳这些天才加盟是一件多么惋惜的事情。

"批判一切，打倒一切。"中国批评家们的口号在这二十多年来永远是响亮的，假使一位绝代佳人出现在他们面前，他们也要拿起放大镜仔细端详，继而开出个详尽的"误差调查报告"出来，以显其惊世骇俗的高品位眼光，所以我们不得不承认，如今的美女的确是越来越少了。

批评家们也在进步着。从起初的指桑骂槐发扬到如今的送骂上门，从艰涩难懂到简洁明了，从"改进缺点、共同进步"的宗旨发展到"除恶务尽、赶尽杀绝"，个中过程虽不漫长，却也悠久得很。盖房子与拆房子哪个更快些已不重要，重要的是我们中还能有几人是盖房子的？在这样的环境里，就算有人竭尽心力勉强造出个有点模样的小屋，也会在转瞬间被拆个片瓦无存——连异邦的高楼大厦都拆得，还不敢碰你的狗窝么？

所以，在今天的我们身边并没有钱钟书，却有着太多的王朔。

玩家心态三：月亮终究是外国的圆

"增强广大青少年的民族意识"是教委每年必下大力气狠抓的重点项目，故此，对于还处在逆反期的"广大青少年"来讲，他们的选择已经很明显了。

随着进入世贸的步伐开始迈进，地方保护主义的飓风已经愈演愈烈，各行各业都开始不同程度地享受起国家给的特殊待遇来。就连一向不被看好的动画业也被拨款筹拍了一部在长度上创下吉尼斯世界记录的《＊＊＊＊3000问》出来，尽管它的片长与片质均令人骇然，但更使人叹为观止的是制片人公诸于众的制作目的："既然我们在质量上比不上日本动画，那么就在长度上挤跨它！"由每晚动画播映的黄金时间均被强行分配给这部动画来看，这次在与小日本"文化入侵"的较量中，我们中国人算是打了个漂亮的翻身仗。

但是，在悄无声息的角落里，只有中国游戏业在抽泣着。

是啊，有爹骂总比没娘养强。

但玩家们却不买帐，大部分人还停留在边拿着PS

手柄边摇头晃脑地感叹"何时才有国产游戏"的认识阶段，更有人抱怨中国的游戏制造者没有职业水平与道德，动不动拿出《射雕》来作文章。我对此并无异议，因为站着说话的确是不腰疼的。

最重要的一点是，虽然我们的公司并不是SQUARE，但却有许多人喜欢拿出FF做基本的审美标准；虽然我们的幕后靠山并不是索尼，但却有更多人对制作游戏的投资不满。玩家心目中的中国游戏业理应是这样的：它有着微软作为幕后财力、技术支援，PS2的普及性与软件来源，SEGA的软件制作理念、任天堂式的精品作风、史氏的CG技术、CAPOM的良好口碑、KONAMI的全民普及性……以及索尼的经营头脑。所有的这些加起来，才勉强算是玩家们所期待的、"中国游戏"的最低标准。

所以，直到目前，"中国游戏"的出货量依然为零。

这样的梦幻组合的确有够恐怖，但在玩家们所展现出的恐怖面前仍不值一提。所谓林欲静而风不止，就算中国游戏业能够沉默，但玩家却不会沉默；就算玩家们沉默了，但异邦源源不绝的游戏出品量却不会沉默。归根结底，所谓的"爱国"玩家们是站在日本游戏的立场上来看待、指责、批判我们的国产游戏的，而他们自己却浑然不觉——这也正是人类的恐怖之处。

不知有没有人想过，假使我们真的按这个标准做出款游戏，那么有个问题将摆在大家面前——正如电视剧《忠诚》中所言——升起的究竟是太阳还是月亮?

中国制造——本土文化的鸡肋现状

"要发扬本土文化"，这并不是个口号的问题，而是需要我们认真对待，提到日程安排上来思考的大事。对于还在摇篮中、随时可能被扼杀的中国游戏业，如何对待这个问题将极大地影响到未来的发展方向与水平。

在动漫上，我们有着失败的例子——或许应该说现在中国动漫的责任正是制造失败的例子来警醒后人才更恰当些。本来题材还算新颖，内容还算过得去的动画，一被上面批上"须弘扬民族文化，具有教育意义"的条条，立刻变得面目全非，不过这也是毫无办法的事情：拿谁的钱就得照谁的意思办事，拿多少钱就办多少钱的事。这是做人一向的规矩。

如果不加以考虑呢？当然可以，外国的范本有的是，取之不尽、用之不竭。但是正如适才所言，如果中国游戏业真的能够以此腾飞，放出耀眼的光芒，却也只是借着太阳发光的月亮而已。说白了就是没有形成自己的风格，只能靠别人的冷饭谋生，再也无法走向成熟。

制作游戏的首要目的是盈利，这是毋庸置疑的事实。游戏厂商并不是慈善家，玩家们五体投地的支持并不能当饭吃，如果没有利润作为驱使，是没有人愿意去做赔本买卖的。然而，就中国游戏业的现状来看，即使拼出身家性命发行一款品质还算不错的游戏，结局只能是连本钱也收不回来，最后落个惨淡收场。关于制作游戏的一系列预算问题，王骏生前辈曾在《做一个游戏要几钱?》中做过详尽的阐述，我就不再赘述。现在的情况是：在连最基本的成本回收尚无能力保障的情况下，大谈特谈如何搞好本土文化没有半点意义。

在资金的问题上，最简单的解决方法莫过于国家直接介入——这并不是天方夜潭，从最近各新闻媒体的倾向上来看不无可能。但是介入后呢?"寓教于乐"必然是最先提到工作议程上的宗旨，否则作为纳税人的广大家长们百分之二百不会答应，其次才是光荣而又艰巨的"弘扬本土文化"任务，至于做出来的游戏是否好玩、是否符合国内玩家的口味则不关人家的事了。

所以，在这种体制下，最可能发生的情况是：某日，朋友将你请到家中，拿出新买的主机，指着屏幕上一个穿着肚兜的、靠翻动箱子来解答数学题的胖娃娃，不无得意地对你说："看，这就是我们中国人自己的游戏！"

中国游戏业能否走入与动漫业相同的怪圈？不得而知。也许，面包会有的——如果你有这份耐心的话。

注：本文仅涉及TV GAME领域

游戏的世界观
——索尼和任天堂

文/torryforever　责编/涟漪

游戏不仅仅是一个行业，也是一门技术，更是一门艺术。而各个游戏制作人最本质的工作就是如何把自己事先想好的世界观融入到游戏之中去。可以说制作人是导演，而玩家则是观众。但游戏不是快餐文化，光戏演的好还不能让玩家心服口服，更重要的是要让玩家融入到游戏中去。最好的办法是在游戏过程中能一步步的引导玩家去体验游戏中的世界观。现在业界的格局是3强鼎立，他们都清楚的认识到最重要的是软件的质量。撇开MICROSOFT不谈，我只想分析一下SONY和Nintendo。

虽然我很喜欢Nintendo，但是就像喜欢一个人要清楚对方的缺点一样，这样才有助于对方的进步。我把Nintendo的游戏做过一些研究，我发现她出品的游戏的世界观大都很幼稚。真的是幼稚，在Nintendo的游戏里你最大的体会是温馨的感觉，最大的收获是会心的微笑。仿佛那是乌托邦的世界，但现实的世界却是残酷的。有人也许从Nintendo玩家的年龄层出发来考虑：孩子是天真的，家长和社会不应该给他们压力。但我要说，这没错，一味的逃避有什么用？在Nintendo游戏中要么大家都是十足的好人，非常热心，要么坏人总是少之又少，弱之又弱。这样孩子的心里会形成无数美好的遐想：世界是那么美好。"真善美的世界"，这就是任氏大多数作品的世界观。MARIO，POCKETMAN等都是这类游戏。

现在再谈谈ZELDA的世界观。作为A·RPG的王者，众所周知他有着其它游戏难以逾越的优势。这一系列可分成两部分：ZELDA64时之笛和Mujura的假面是一部分，其他的都是另一部分。第一部分的世界观有向成人化过度的趋势，但很遗憾始终冲不上去，给人以差一口气的感觉。而其他的还是和MARIO一样，继续着美化世界的"重任"。还好，任氏有FE这样的作品。说起FE的世界观那真要大书特书，这才象是世界观。我最喜欢系谱，在整部作品中想我们传达的还是正义战胜邪恶的道理，但其中很多部分融入了政治的因素，狮子王的死就是一个很好的例子。

纵观作品，他的世界观表达出没有绝对的正义和绝对的邪恶，每个人的世界观都不同，也许自己认为是真理，而在别人的眼里却是谬误。人生在世，只是要找到自己应该在的位置。虽然你可能站在谬误那边，那也是你对历史的贡献。历史的车轮是没有人能挡住的。不在自己的位置只会让你终生碌碌无为。这种世界观我非常能接受，可能和我自己的世界观比较接近的缘故吧。

总结一下，任氏作品的世界观不能说是真正的世界观，因为在其中你只能感觉到对的永远是对的，而错的就没有翻身之日。因此，任氏第三方的很多作品都受到很大的影响。任氏的确是玩具厂商啊！突破自我的束缚是百尺竿头更进一步的原动力，我想任氏自己的员工也有这中想法，他们也许正在努力。我只希望任氏不要矫枉过正，给孩子们灌输的世界观又过于复杂。能不能找到一个平衡点就是任氏未来最大的问题。

一位经济学家曾经说过："SONY的技术+松下的经营=天下无敌"。这也许有点夸张，但SONY掌握着数以千计的尖端技术的专利权却是不争的事实。通过SCEI的一些游戏，把其中的杂质抖落干净，剩下4个字：试图创新！GT是个很好的例子，虽然RAC游戏那时已经很滥了，但是SONY在很小的空间里茁壮成长，最终笑傲江湖。"技术的SONY"的世界观就是不断创新，保持自己的技术在任何时候都出类拔萃才能不被淘汰。SONY认为技术的淘汰速度是非常快的，所以不考虑新技术的消极因素，只要是新技术都接受，只要是新点子都欢迎。过时的技术弃之不用也正因为如此，象《蚊》这种游戏会出现，而像DDR这种快餐文化式的游戏也出现了。我们很清楚的看到SONY的创新也有失败的时候，甚至有些根本不算是创新。为了迎合大众，SONY游戏的世界观会不断变化，这是SONY与任氏在世界观上最大的区别。因此在SONY主机上的游戏世界观的水平是参差不齐的——有许多精品，但干货确更多。

最后其实两家都没错，也都很经典。只是他们在业界虽然是竞争对手，但任氏是玩具厂商，SONY却是电子厂商。



PS2 直读芯片检阅

1、记住主机型号最后一个数字代表的含义：

0：日版主机 1：美版主机 2：澳版主机 3：英版主机 4：欧版主机 5：韩国主机 6：港版主机 7：台湾主机

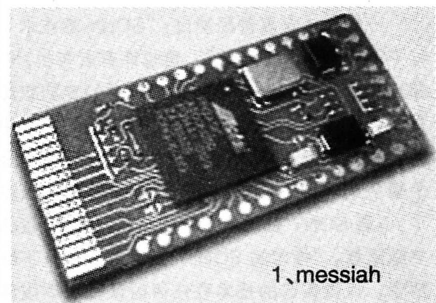
2、关于主机主版的型号即"V?"问题

首先是欧版主机：主机背面有 10 颗螺丝钉必是 V3 机器；8 颗螺丝钉外加高压的警告标志必是 V4 主机；8 颗螺丝钉外加高压的警告标志机器型号末尾加字母"R"必是 V5 主机！

美版主机：主机背面有 10 颗螺丝钉且主机序列号以 U1 打头必是 V1 主机；主机背面有 10 颗螺丝钉主机序列号以 U0 打头必是 V2；主机背面有 10 颗螺丝钉主机序列号以 U2 打头必是 V3；主机背面有 8 颗螺丝钉主机序列号以 U3、U4、U5、U6 打头必是 V4；主机型号末尾有字母 R 必是 V5 如(SCPH 30001R)；V6 主版结构可以等同 V5；39001 & 39002 是 V7。

日版主机：主机背面有 10 颗螺丝钉，产品序列号以 J1 打头必为 V1；主机背面有 10 颗螺丝钉，产品序列号以 J0 打头必为 V2；主机背面有 10 颗螺丝钉，产品序列号以 J2 打头必为 V3；主机背面有 8 颗螺丝钉，产品序列号以 J3、J4、J5、J6 打头必为 V4；主机型号末尾有字母 R 必是 V5 如(30000R)

了解了以上知识，以后大家购买芯片时可不许太业余哟！

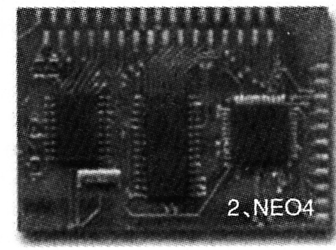

1、messiah

messiah 是由英国一个破解小组开发的 ps2 直读芯片，由于其开发较晚能够集各家之所长，因此在技术上有比较大的突破！可以说是第一款完全破解 PS2 安全识别系统的直读产品，其优点在于完全不用原版软件做引导盘，可以直接使用 PS2 游戏平台对应的所有格式软件的盗版！弱点在于价格昂贵，由于 messiah 还未面世就遭到 sony 公司的封杀，流通到市面上的成品比较少，再加上他卓越的性能，价格自然昂贵！国际市场价格在 80－90USD 之间！！另外 messiah 的兼容性也不是很出色，只能对应欧、美、英、澳版 pal 制 V3 / V4 / V5 主板的机器！N 制的机器无福享用……

2、NEO4：

NEO4 是 NEO 公司的产品，直读芯片市场上的名牌，很早就开始直读芯片的研究！NEO4 是目前其系列产品中最先进的，可以直读除了 dvdr 以外的所有 ps2 软件格式(注：使用 DVDR 时需要用正版盘引导一次)在 11 月就已经发售，流通到市场上的数量相对较多！目前同样遭到 SONY 的封杀！优点价格相对便宜，国际市场价格在 40－50USD 之间，兼容性比较好，对应：

◆ 美版 SCPH 30001 v1 v2 v3, v4


2、NEO4

& 35001

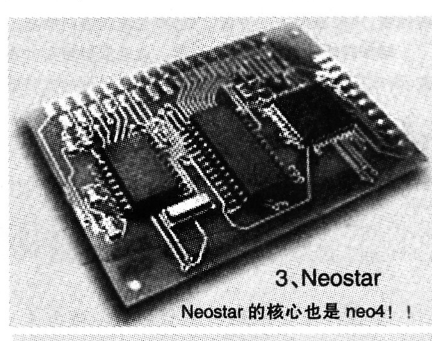
◆ 欧版 SCPH 30004 v3, v4 & 35004

◆英版 SCPH 30003 v3, v4, & 35003

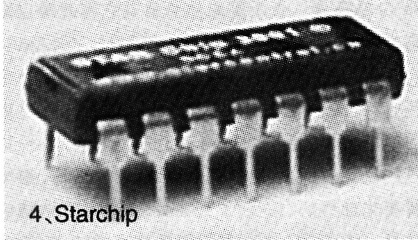
◆澳版 SCPH 30002 v3, v4, & 35002

◆日版 SCPH 10000, 15000TI, 18000, 30000 & 35000＊＊

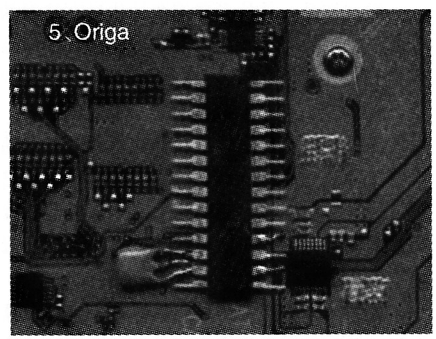
是目前 n 制游戏机的最佳选择之一！缺点：安装比较麻烦(44 焊点)！引导 DVDR 软件时有 TOC(游戏容量)限制 。


3、Neostar

Neostar 的核心也是 neo4！！


4、Starchip

Starchip 是一种早期可以引导所有 PS2 的直读芯片，但必须使用专门的引导盘！现在国内流行的直读芯片都是由他衍生来的！可以说是大陆直读芯片的源头！优点价格超便宜 10－20USD！缺点是太毁机器！引导成功率低！


5、Origa

Origa 也是直读芯片市场上的新贵，技术一流，由意大利几个天才少发起成立！被 messiah 内定为唯一的竞争对手。即将发售的 origa2.0 可以直读所有基于 PS2 平台上的软件而且兼容目前市面上所有的 PS2 主机(全球任意一台机器都可以安装)！！虽然也遭到 SONY 的打压，但是由于 origa 不大招风，因此受到的打击相对较小。

傻瓜都可以看的出来，在 MESSIAH、MAGIC 2、WINSUN 之间的盗版关系是十分明显的！MAGIC 复制 MESSIAH，WINSUN 复制 MAGIC。(笑)

MAGIC 是由 ORIGA 小组窃取 MESSIAH 核心代码经过重新设计 PCB 电路以后生产出来的产品，WINSUN 是由 XX 台湾公司盗取了 MAGIC 芯片代码直接克隆的产品！两者在质量上有很大的区别，MAGIC 芯片因先于同级 MESSIAH 芯片上市，抢占了市场先机，在国外市场卖的很好，口碑也不错(ORIGA 的产品在 MODCHIP 界也算是知名品牌)！可是 WINSUN 就不同了，粗制滥造，偷工减料而且定价十分无耻！警告大家千万不要上当！！

遗憾的是 JS 们却认准了 WINSUN 将他作为最主要的直读品牌，排挤其他优秀的直读芯片！！如此下去别说 MESSIAH 恐怕 MAGIC 也很难生存！

MESSIAH 克隆

对应主机：

PAL 制式：SCPH30003, 30003R, 35003, 35003R, 30004, 30004R, 35004 & 35004R

N 制：USA SCPH30001 (V4) U2 / 0D 1A U3 所有 U4 所有 SCPH35001 U5 所有 U6 所有

N 制式：JAP SCPH30000 SCPH35000

功能：彻底直读，消灭 D 与 Z 的区别，兼容不同区域的原版游戏，不用引导。

焊点：21

主机改动度：中上

合理价格：90－100USD

MESSIAH1.0 1.3

对应主机：

PAL 制式：SCPH30003, 30003R, 35003, 35003R, 30004, 30004R, 35004 & 35004R

N 制式：USA SCPH30001 (V4) U2 / 0D 1A U3 所有 U4 所有 SCPH35001 U5 所有 U6 所有

功能：彻底直读，消灭 D 与 Z 的区别，兼容不同区域的原版游戏，不用引导。

焊点：21 或 2

主机改动度：中上

合理价格：30－35USD

MESSIAH 2.0L

对应主机：所有美版 N 制主机

功能：彻底直读，消灭 D 与 Z 的区别，兼容不同区域的原版游戏，不用引导。

焊点：21 或 2

主机改动度：中上

合理价格：？？

发售日：5 月 19 日

MESSIAH 2.0A

对应主机：所有主机

功能：彻底直读，消灭 D 与 Z 的区别，兼容不同区域的原版游戏，不用引导。

焊点：2

主机改动度：中上

发售价格：？？

发售日：7 月

MESSIAH R

对应主机：所有机型后号后缀为 R 的主机 PAL、NTSC 制式 SCPH－30001 R, SCPH－35001 R, SCPH－30002 R, SCPH－30003 R, SCPH－30004 R, SCPH－30006 R , SCPH－30005R。

功能：彻底直读，消灭 D 与 Z 的区别，兼容不同区

域的原版游戏,不用引导。

焊点:21

主机改动度:中上

合理价格:30－35USD

Axe FV－1.20 PS2

对应主机: V4、V5 的 SCPH－3x00x SCPH－3x00xR 主机(X 为任意数字)

功能: PS 游戏直读, PS2 游戏用 AR 或 GS 引导一次

焊点:16

主机改动度:中上

合理价格:30－40USD

XBOX Enigmah 直读芯片

对应主机:目前所有型号主机

功能:彻底直读,消灭 D 与 Z 的区别,兼容不同区域的原版游戏,不用引导。

焊点:29

主机改动度:中上

合理价格:40－50USD

V5 用 blue messiah magic 2 ps2 直读芯片(MESSIAH R 克隆)

对应主机: 所有 V5 3000x－R 主机 PAL \ NTSC 制式 SCPH－30001 R, SCPH－30002 R, SCPH－30003 R, SCPH－30004 R, SCPH－30006 R, SCPH－30005R.

功能:彻底直读,消灭 D 与 Z 的区别,兼容不同区域的原版游戏,不用引导。

焊点:23

主机改动度:中上

合理价格:10－15USD

V7 用 blue messiah magic 2 ps2 直读芯片(MESSIAH R 克隆)

对应主机: 所有 V7 主机 Scph－39000, 39001, 39002, 39003 and Scph－39004.

功能:彻底直读,消灭 D 与 Z 的区别,兼容不同区域的原版游戏,不用引导。

焊点:23

主机改动度:中上

合理价格:10－15USD

V3 用 blue messiah magic 2 ps2 直读芯片(MESSIAH R 克隆)

对应主机: 所有 V3 3000X 主机 Scph－30001, 30002, 30003, 30004 and Scph－18000.

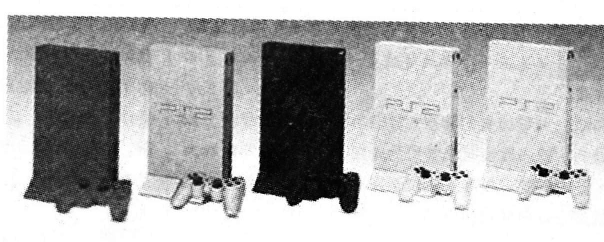
功能:彻底直读,消灭 D 与 Z 的区别,兼容不同区域的原版游戏,不用引导。

焊点:23

主机改动度:中上

合理价格:10－15USD





警惕!!!

PS2 的主机翻新

现在进入了假期,又到了各位购买主机的热潮时间。许多 JS 也就趁此机会把翻新的主机拿出来以次充好。PS、DC,这类的主机大家已经都知道停产了,不会再出现新的主机了。可是现今外面市面上的 PS2 也有大部分的翻新情况发生,而且相信大家在暑期里的购买目标也是 PS2。所以为了使大家购买的时候不会上当,我把一些鉴别 PS2 主机的经验告诉大家。

首先要提到的是二手主机翻新外壳翻新的问题。现在的 PS2 的外壳翻新一般来讲有 3 种手法。

第一、有一种叫做"碧丽朱"的清洁技清洁主机外壳表面。这种清洁技的效果还算不错,但是它的弱点是本身带有香气会残留香味在主机上。如果把主机放在外面等到香气消失在装起来卖的话,那么主机上就又会盖上一层厚厚的土,所以必须在擦完不久后就把主机装起来。大家在买主机的时候不妨先闻闻…(汗)

第二、用一般的方法擦拭,这种效果不太好。很容易就可以被资深的老玩家看破,所以这种方法很少有人使用。鉴别方法就是看主机的外表的颜色和那种摩沙的感觉。新机的颜色是纯黑色的,表面的摩沙是尖的(汗……好怪的比喻)擦拭过的主机的黑色发乌,没有新机的那种光泽,表面的摩沙是圆的(汗……好难分辨,买眼镜去……)

橡皮。(对,没有听错,是橡皮)橡皮的去污能力很强的,所以有些地方,比如贴纸留下的痕迹就可以用橡皮很轻易的清理下去,而且效果很好。但是橡皮属于腐蚀性的物品,所以被橡皮清理过的地方会变的失去光泽,这样就很好分辨了。

然后要说的是很重要的一点,光头的问题。这一点应该是大家都很关心的问题。光头的作弊方法有 3 种。

以次充好。有些 JS 会把好的 PS2 的光头拆下来,然后用组装的光头代替好的光头。大家应该已经想到现在外面的那些真正的原装的 PS2 的光头都是哪里来的了吧? 没错,拆下来高价卖,然后拿一个市场价 200 左右的光头换上去,就是这样。不过也不是没有办法发现这一点,大家把 PS2 的主机打开,把光头拆下了,原装的光头的背后是没有贴纸的,可是组装的光头背后会有一张出场厂家的贴纸,这样就一目了然了。

旧光头加大功率!(哇!懂行的一听就会吓到吧?)没错,PS2 的光头是不能自己随意调光头的输出功率的。只要一调,光头不出 30 分钟报废!以后就只能读 CD 而不能读 DVD 了。有的 JS 会用已经坏了的光头把光头调回原来出厂设定时的样子,确实能读 DVD 了,但是这种光头使用时间不可超过半个月(每天工作 6 小时来计算)。这种光头的分辨方法是,听主机的读盘的声音,如果声音比较小,说明光头的寿命已经快要结束了。还有就是找一些不太好读出的 D 版盘,看看会不会出现,不好读,或者非 PS2GAME CD 的情况。如果出现就说明 80% 是这种光头了。

换光头里的一个像"线圈"的东西(具体的名称不详…… －_－)把已经老化的光头的像"线圈"的那个东西换成新的,这样光头就能像新的光头一样去工作了,这种光头一般没有什么太大的损害,读盘能力和光头寿命与新的基本一样。只是没有人喜欢买一台这样光头的主机吧?

有人会说了,我不改机,我只要看 PS2 后面的封条就好了。哼哼～～你错了! PS2 的后面的封条已经不是万能的保险了～～～～～(旁人:汗……你高兴什么? 我:嗯? 我有吗? 没有吧!)其实在 PS2 背后的保险封条上作假很简单。首先用吹风机吹。然后用小刀或者偏铲之类的东西,从上到下,把封条铲下来就可以不破坏封条,还可以打开主机。(啊!? 那岂不是没有任何安全而言了?!)其实这样也是可以看出来的,在铲封条的时候必须一气呵成,不然会在封条上留下白色的痕迹,这样只要看到封条上有白色的横道的那就一定是封条被破坏过的! 还有,由于封条已经被铲下来过了,所以封条的保险性也就消失了,就算你在怎么样去把封条揭下了再贴上再揭,他也不会出现"开封"的字样了。所以～不放心的人就自己把封条揭下来看看吧～(遭到众人番茄攻击……)

再来说说现在市面上所谓的完美直读吧。现在的直读已经能不需要任何的引导就能执行 D 版的游戏了,许多地方都把它称为"弥赛亚"可是现在的并不是"弥赛亚"。它是国内制作的一块写入"弥赛亚"程序的直读。真正的"弥赛亚"目前只能对应 30001 型的主机。所以现在的"弥赛亚"并不是真正的"弥赛亚"现在的不对应 D9 规格的 D 版(真正的"弥赛亚"对应 D9 规格的 D 版)而且在每次换游戏的时候,都必须让主机处于待机状态才行(就是红灯状态)。不然会出现非 PS2GAME CD 的提示,读取失败……还有就是现在的"伪·弥赛亚"只能对应 30006 型的主机。(有人问了,我的 30000 也能装"伪·弥赛亚"呀,怎么回事?"哎……那你可怜了,你的主机被换过主版了……30006 的主版比 30000 便宜好多的,所以换主版然后拿来卖,主机的价格提升了,而且本来就是同样的"伪·弥赛亚"这种直读,也会攀生 200 多元。所以,大家在"米赛亚 2.0 版"出现以前,千万不要买加了"完美直读"的 30000 型主机。

嗯……说了很多了。希望能帮助大家购买自己喜欢 PS2,还有一些关于手柄和记忆卡的识别方法,有机会再说吧～～



文/豆豆

责编/惊寂

游通社 GAME AGENCY

虽然本月有着"高于体温的气温,自海而来的潮湿和无法流通的空气。"(中暑三条件),但是各位编辑的工作热情仍然很高,第一是因为主编 BLUE 要出差,相应也要给大家放假。第二是自从"游通社"扩充版面以后所吸引来的更多读者信件,在桌子上堆积得像小山一样,而每当我拆开一封信时,都可以感觉到随之流出的不但有玩家的祝福,读者的鼓励,更多的是大家对游戏的热爱……想到这里,虽然看着 SHINING 他们已经疲惫不堪,但是,为了读者,还是把他们豁出去了…… —涟漪—

Q 一下子来了这么多俱乐部还真叫人眼花缭乱,而且每一个都只有这么一点版面,叫人看着不过瘾。 BY 江西 苏宁

RIKU: 只要读者们喜欢;我们小编一定会拼尽全力去做的。统一战线在读者们的关注下,一定会不断壮大的。现在统一战线各板块正在筹备建立分俱乐部,这就是它走向成熟的一步。

Q 建议《电电》可以减肥。原来上课时遭遇突发时间可以将它往桌上书堆中一塞,这是六七年来地下作战修得的、广为流传的秘技——"书遁",如今要思考新的窝点了。 BY 上海 葛慧伟

金带刀:我建议葛读者在课下欣赏《电电》!(涟漪:大家还记得金带刀大哥是团支书吧? -_-b)

Q 今次的封面很漂漂啊,还有《幻水 3》的全同伴加入。各位小编,加油啊!强烈要求统一战线增设模拟经营区!我要种地!我要开游园会!!我要发大财!!! BY 上海 林蕴

RIKU:我们一直在努力!(^O^)丿 至于其它的……您玩九城玩得太多了吧?

Q 今期杂志又比上一期进步了,GBA 游戏也终于有了彩页攻略。可口袋帝国却缩得这么小了,希望口袋帝国能多占一点点页数,照顾我们这些 PS2 的玩家。另外画稿是否不上色也可以投? BY 广东 陈琪

RIKU: 这期 TAKO 呕血献上 10 页彩页的机战 R 攻略,希望能让你满意。"乱画馆"设置在彩页,所以画稿最好上色。不过优秀的黑白画稿我们也不会放过的!

Q 有个问题:如果已经已经加入了统一战线,那么这个调查表上"登陆"、"注册"、"不加入"三项中应该选哪一项? BY 四川 常川

涟漪:想要新加入统一战线的读者,选择"注册",这样我们会把读者的资料分类收藏;曾经在寄回的读者调查表上选择"注册"的读者,再寄时就可以选择"登陆";不想加入的读者选择"不加入"。

Q 我对机器有种莫名其妙的狂热,但由于父母的压力——石破 LOVE LOVE 天惊拳的压迫下,与时代显得格格不入,加上缺"铁"性贫血,使我无法了解渴求的知识,请只是丰富的兄弟姐妹可怜可怜我这机器痴人吧!多多 teach me,谢谢! BY 福建 郑王彪

RIKU: "父母的压力——石破 LOVE LOVE 天惊拳",莫非令尊令堂是……呵呵,一定是我多想了。电电欢迎你来"充电"。有这样强烈的求知欲,相信很快你的知识会丰富起来的!至于缺"铁"性贫血嘛,你不妨打听打听,是凡喜欢游戏的朋友,不缺铁的才几个啊?石破天惊拳就承受不住了吗?当年我爸都龙虎乱舞来着……

Q 《黄金太阳 2》,机种:PS2??拜托犯错也要犯些高级的嘛,难道是专门为低等级的同志们提供的?加入俱乐部只能获得 EXP 和称号吗?太单调了吧!不如增加一些模拟道具,如可以增加经验倍率的道具、指定一次发言强制刊登的道具、达到某种等级后可以使用自己设计的称号的道具……让我们的统一战线更加丰富多彩吧! BY 重庆 倪志

RIKU:(汗……暴雨汗……)这个……这个……是吗?……好像不是吧?道歉道歉先!之后倪志读者这个提议非常有创意,小编真是大受启发。不过关于道具获得的办法还有待商榷。要是读者们还有这样的灵感,请一定要尽快传达给我们,太重要了。

"游戏 生活 我"征稿

还记得游戏带给自己的激动吗?你的生活是否因为有了游戏而开始发生变化了?人生就是这样充满不可思议的事情,提起笔来,为自己的青春写下这动人的篇章。字数要求 1000-3500 字左右均可。

Q 入手第 8 期杂志已是 8 月 8 号了,杂志出晚了,可能是改版的附加效果吧。个人觉得这期《电电》最经典的要数黑白页的质量了,纸张够硬派,图片顶级清晰,请继续保持。错字依然存在,难免会影响读者的心情。其实我觉得这并不是很重要,只要你们很用心了,即使是一本错字天书,我们照样支持你们,因为我知道这也是一种爱啊! BY 贵州 杨飞

涟漪:捧着您这封信,小编集体起立感动三分钟。有读者们的照顾,小编们再苦再累心里也乐呵着。至于"错字天书"云云,我看就算了吧。真要是出这么一本,铁定立刻被开……用编辑部里的话叫"封你 ID"。

Q 请问:有没有《机器人大战》和一些同人小说的专题网站?火炎之纹章的网站除了"火花天龙剑"还有没有其他的?现在的"火花天龙剑"已经没有图片下载了。 BY 广东 刘毅斯

TAKO:提供你几个吧。

http://dwyzlx.myrice.com/ml/main.htm

http://allagames.online.sh.cn/srw

http://superway.uhome.net/main.htm。

TAKO 机战 fan 啊,经常去的。

Q 魔导公会的四格漫画很好啊,希望能在其他俱乐部也看到这类四格。另外,能否刊登出可以转职的会员名单,让希望转职的会员得方便? BY 广东 陈琪

涟漪:小编们经常捧着四格漫画看,看到好的当然要奉献给大家。(TAKO 乱入:有些读者说看不懂……陈琪同志,握个手先……)谢谢陈琪读者的提醒,达到转职等级的会员,我们会张榜公布的。

Q 此表(调查表)是在下于期末考试周复习间隙,所以,浪费背 5 道微积分题时间。不冤,哈……

希望以后开辟的新栏目:编辑玉照赏鉴。

本期最喜欢的栏目版面:广告,印得充实,没一个废字,又全是废字。

本期最不喜欢的栏目版面:广告,字可以再小点,附送放大镜。 BY 山东 张清泉

RIKU:张读者给我们上了一节课,原来读者调查表可以这么填……佩服啊!您真想要放大镜吗?

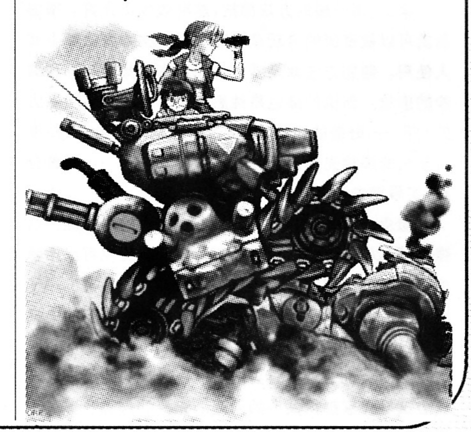
Q NT 很久都进不去了,why? BY 四川 余冰

Shining:现正在更换服务器,请暂使用分论坛地址:

dddyouxi.yeah.net(游戏)

dddgonglue.yeah.net(攻略)

dddsuibian.yeah.net(随便说说)



二十五万八千秒

valkyrie:“RIKU,你说这人要是被活活困死,得什么样啊……?”

RIKU:“恩……,我想表情一定很幸福吧……。”

这是我们中间休息时的一段对话,之后我们不约而同地向排版的电脑处望了一眼,那种缓慢的速度仿佛就像以前大陆漂移一般,令你在几百年内都看不出什么进展……甚至变化。

来杂志社已经一个星期了,之前我已经做了“一生玩命”的准备,但却疏忽了从来没有接触过的排版工序,这就像一个专门吞噬时间、精神的恶魔,把我一步一步拖向RIKU所说的那种“幸福”的旋涡深处……

valkyrie:“我的试用期才刚开始,如果我……如果我有什么不测……”

RIKU放下了手中的手柄,同情地望着我说:“比起追认烈士,我还是希望能够活下去……希望而已。”

虽然这么说,可是我已经达到了恍惚的精神状态……

我听说有些人死的时候是带着非常深重的怨念的,所以他们并不知道自己已经死了而仍旧在这个世界上游荡着,徘徊着,追逐着,幸福着,憎恨着或是……工作着。我回头看看自己的身后……还好,有影子,之后环顾四周,依次看了RIKU、TAKO、涟漪、SHINING、金带刀和SORA,他们都拖着自己疲惫的影子工作着,最后,我看到了惊寂……

valkyrie:“RIKU,你能了解到惊寂究竟想用他那微笑着的睡颜传达给我们什么信息吗?还是……他已经在睡梦里得到了永恒的幸福……?”

RIKU摇摇头,问:“你看过一藤润二的《长梦》么?”

valkyrie:“……?”

……

valkyrie非常喜欢《女神侧身像》这个游戏,所以用这个名字做了邮箱,之后朋友也总是“小瓦、小瓦”地叫我,时间久了有就习惯了。旁边是朋友送我的一幅画,不过下面的才是我啊~!自从我加入后,社内的男女比例恰巧成为了7:1,所以我天天吵着要演《白雪公主》,涟漪以没有帅气或是有魄力的人演王子而拒绝,不过每次被她这么说时,我们7人男的目光都会不约而同地投向主编室中的BLUE……



铃音乐园

铃音乐园 铃音乐园

“这次铃音乐园放什么好呢?”

“有人喜欢听义勇军进行曲吗,好好听的说……”

“扑通”、“扑通”……(编辑部人仰马翻状)

“啊,你们都不喜欢啊”

“唔,那放什么好啊……”

“最近我看的这部叫什么什么女友的片子不错啊”

“那就拿来让大家欣赏欣赏吧”。

——Mars

《我的野蛮女友》主题曲“I BELIEVE”

SAMUNG(三星):

0*** 2**** 5**** 28**** 18*** 7*** 18*** 38*** 38**** 0*** 28 0*** 5**** 58**** 48# 38**** 28* *** 28**** 38**** 18**** 7*** 18 0*** 3*** 0*** 4#*** 0*** 5#* ** 18**** 28*** 38*** 38**** 28*** 38*** 6** 0*** 2**** 5** ** 28**** 18**** 7*** 18*** 38* ** 38**** 0*** 28 0*** 2*** 5** * 28**** 28#**** 0*** 38*** 38* *** 48#**** 48#**** 0*** 58*** 58** 48#**** 58**** 48#**** 0** * 38*** 38** 0 38**** 7**** 6** ** 5**** 28** 18**** 7**** 3** ** 4**** 4# 7 5**

SIMENS(西门子)

#00 20 5 2(^) 1 7(v)0 1(^) 3 38 30 288 #00 5(v)0 5 (^) 489 30 2 2 3 1 7(v) 0 1(v) 88 #00 3(v) 00 30 4009 40 500 1 (^)8# 20 3 38 20 3 6(v)888 #00 200 5 2(^) 1 7(v)0 1(^)3 38 30 288 #00 2(v)00 5 2(^)8 29 20 3 38 49 4 40 5# 5888 4009 5# 49 40 3 3888 30 30 7(v) 6 5 2(^)88 100 7(v) 3 4 489 7 58

FF10(天津市和平区读者田园)

诺基亚

4d1 4f1 4e1 2g1 4 -
4g1 4f1 8g1 8a1 2d1 4 -
4a1 4b1 4g1 2a1 4 -
4g1 4f1 8g1 8a1 2d1 2 -
4d1 4d1 4e1 4e1 2f1 2f1 4 -
4e1 4c1 8c1 8d1 2d1

ICO(天津市和平区读者田园)

诺基亚

4c2 4d2 8a2 4a2 32 -
8g2 8f2 4e2 8f2 4g2 32 -
8f2 8e2 4d2 8e2 8f2 4e2
8c2 2a1 8 -
4c2 4d2 8a2 4a2 32 -
8g2 8f2 4e2 8f2 4g2 32 -
8f2 8e2 4d2 8e2 8f2 4e2
8c2 2d2
4b2 8c3 4b2 8a2 8g2 4a2 16 -
8g2 8a2 4b2 4d3 4e3
4#c3 4b2
8e2 8d2 8c2 4d2 4a1 8 -
8a1 8b1 8c2 8b1 4a1 8 -
8e2 8d2 8c2 4d2 4a1 8 -
8a1 8b1 8c2 8b1 4a1 8 -
8a2 4g2 2a2 4 -
8a2 4g2 2a2 4 -
4b2 8b2 4b2 8a2 8g2
8b2 4a2 2d2 4 -
4b2 8b2 4b2 8a2 8g2
8b2 4a2 2a3 4 -
2a3 8g3 4e3 16 -
8c2 8d2 2e2 32 -
16e2 8d2 4c2 8b1 4a1 4a1 16 -
2a3 8g3 4e3 16 -
8c2 8d2 2e2 32 -
16e2 8d2 4c2 8b1 4a1 4a1 16 -
4c2 4d2 8a2 4a2 32 -
8g2 8f2 4e2 8f2 4g2 32 -
8f2 8e2 4d2 8e2 8f2 4e2
8c2 2a1 8 -
4c2 4d2 8a2 4a2 32 -
8g2 8f2 4e2 8f2 4g2 32 -
8f2 8e2 4d2 8e2 8f2 2g2 4e2 2d2

非常感谢天津市和平区的田园mm提供铃音素材,我们将给你邮寄第九期《电电》作为赠刊,敬请查收。



永远爱着电玩

文/ラングリッサー

责编/Shining


这是一场艰苦卓越的战争……

一晃眼我已经二十岁了，做了十几年的玩家了，有时候真觉得有点不可思议，对于一个游戏迷生活中的酸甜苦辣也只能对游戏迷们诉说吧，也为我的二十岁的青春留下点什么。

说到我这个人的毛病，就一个字——懒！我这人特懒！其实我早就想给贵刊写点文章，可我懒到除了玩游戏就没时间干其它事。（其实是文笔太差－－!!）算起来，自从九六年开始买电电以来，只有九八年第一期没买到，电电伴随我六年了，就像我爱电软、游实……一样，我一直关注着电电（网上总是有一些褒XX杂志而骂XX杂志的言辞我一直都觉得十分的无聊）。前几天偶然看到了一段让人熟悉且怀恋的话："给所有读过这本杂志的人，给所有进出电玩世界的人——年龄不论，性别不论，生死不论。每个时代的人，都有着自己了解世界，寄托梦想的不同途径与方式。生在今天的你和我，是十分幸运的。雄心壮志，有无数机会去实现，美好梦想，也有他栖身的乐园。缤纷宇宙中，我们放出自己的一份光彩，方寸屏幕间，我们拥有自己的一片天地。而这本《电子游戏与电脑游戏》的诞生，将为更多的同好提供更多的咨讯和攻略。同时，亦将会把我们之间的距离再拉近一点。这便是我们最大的希望。"当时我被深深的触动了，伴随KING前辈的这段创刊号的卷首语，六年过去了，电电变了许多，编辑们都换了好几批（算起来只有BLUE还在吧），但不变的是每次刊首语都那么煽情，新旧编辑们依旧那么执着和热情。买电电这么久了，我没投过一次稿，没写过一次信，没提过一个建议，没寄过一次读者调查表……想到这里，惭愧之余就提起了笔来。（再迟些怕是连BLUE的面都见不到了！？>_<）

和电电的坎坷成长经历一样，我的电玩之路也不平坦（就没几个玩家的路平坦吧……）这十几年中，我算是尝尽了人间冷暖（*^_^*有点夸张的说）。闭上眼睛，往事历历在目……酸：高三的时候要高考了，可我不好好学英语，成天抱着一本找同学借的医用日语书猛背五十音图，背的滚瓜烂熟后等着我的命运就是进四流大学吧（其他玩家引以为戒啊，千万别学我）；甜：大一的时候，把自己买DC的钱借同学买了DC，当天晚上玩了通宵，第二天借了钱后又自己一个人去买（三个半小时的来回车程），因为疲倦，在那里迷了路，一个人在太阳下面找啊找，终于找到了车站，回寝室后就美美的抱着DC睡了过去；苦：大二的下学期，酬钱开始买PS2计划，整整一个学期，每天只睡六到七个小时，只吃一顿，饿得要死，导致严重营养不良，瘦得象骷髅兵一样，半年下来才存了可怜巴巴的一千元，辣……高二的时候，父亲大人拿着板凳企图砸毁我心爱的SS，是瘦弱的我为SS档了那么几板凳，当时那个火辣辣的疼啊。类似这样的磨难还有好多好多…可以说为了电玩，我付出了很多，但我还真没后悔过。其实，上面的那些磨难，我都可以扛得住，吃那些苦算不了什么，真正令我在电玩的道路上值得苦恼的是得不到支持和没有多少知己。在我大二之前的人生里，几乎注定是孤独一人的。没有人理解我在干什么，唯一的那么一两个也因读大学而分开了。说实在话，我的大学生活环境挺不错，四人间的寝室，有四台电脑（当然都是从自己家带的），也通了ADSL，但我的游戏环境非常恶劣，成天我们这边的十个寝室除了联机CS就是CS……其实我挺喜欢CS，但是我一旦用PC玩SFC模拟器的时候（如系谱，皇骑2等），那些玩CS的就开始骂我了："什么垃圾游戏？！""这种马赛克游戏都玩？！""没有前途的家伙！破烂游戏！"我听了那些SB的话TMD就不爽啊，再加上他们玩CS的时候声音特大，想想30多台电脑都开音响玩CS的后果……我玩游戏又特看重音乐，所以我通常晚上12点后才开始玩游戏。现在都训练出来了可以在枪炮声中（CS里的）安详入睡的绝技（我白天睡觉晚上"工作"），怕以后我要是有机会参军有这绝技的话估计要吃大亏T_T。


这是一场旷日持久的战争……

说到改变了我孤独的游戏生活的，还是要感谢网络。从电话线到ADSL，我也做了几年网民了，在网上真的结识了好多热爱游戏的玩家，可能是因为我们是一个特殊的群体，大家都特别真诚（大多数玩家），可以和大家分享游戏里的悲欢离合，以前一个人玩樱花大战流泪，现在也有人能陪你哭，以前一个人研究Langrisser系列，现在可以大家一起交流，一起在论坛里灌水，真的好快乐。特别提到的是和一个叫朱雀的玩家的相识，如果说这20年来对我来说最重要的10件事的话，那么和他的相识绝对可以排进去。我们特别谈的来，特别有默契，可惜的是，在短短几个月的认识后，他在7月份马上就要去国外读书了……我会一直祝福他的……和那些虚假的网恋比较，我们之间的感情更真挚啊……真的要感谢游戏和网络，使我的生活那么有意义。



很久以前曾在一论坛上发过一个帖子："作为一名游戏爱好者，对游戏的热情你会支持多久呢？"当时自己都犹豫了好半天，看了上一期那位母亲的文章后（我怎么就没遇上这样的父母呢？），我更坚定了我当时的回答："我想我是永远吧！"是的，永远！不是有句话是这么说来着么："有一种力量让我们泪流满面。"正如我每次被一个个好游戏所感动得泪流满面的时候，都会觉得电玩这条路再艰难我也会继续走下去的……永远永远……

那么看官你呢？

后记：乱七八糟的写了篇杂文一样的东西，笔拙的我不会用华丽的辞藻来修饰，有的只有对电玩无限的爱……希望现在的电电也能对电玩一如既往的热爱。最后感谢你们能有耐心花时间看完了这篇文章。（懒人我也有投稿的时候啊～～にはははは……）

但无论条件多么艰苦
环境多么恶劣……


我们热爱游戏的心不变!!

同人小说馆

同人小说馆 同人小说馆





冬雪的追忆

秋天的最后一场雪与冬天的第一场雨一同到来……

踏着尚未积雪的泥泞小径，回到了，回到了我们幸福的回忆之中……

细雨夹杂着细雪，冰凉的洒在我的脸上，衬衣和马甲早以湿透，头发也开始朝下滴水，顺着面颊，滑入脖颈，好凉……不过毛窝已经习惯了，习惯这寒冷，在这里，会找到你吗？找到你那即使在雪夜里也会闪光的金发吗？

“我回来了……姐姐。”站在门口，我这么说着。眼前以没有了往日的景色，有的只是破败的道场和歪斜的大门。一切早已经不在了……往日的喧嚣，快乐，幸福，痛苦，都在白雪之中，变的模糊……惟有你的金发，在我的眼前越来越清晰。我偶尔想起了过去，每次我回家的时候，我总是会说，我回来了……而你，总是用微笑来迎接我。这是从什么时候开始的呢？

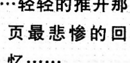
雨已经渐渐的平复，雪却渐渐的大了起来，地上已经有一层薄薄的细雪，抬起头。向着天空微笑，“那些事，你还记得吗？”

命是师傅捡来的，名字是哥哥取的……那么姐姐你给了我什么呢？第一次见面的时候，也是在这样的雪天……第一次见到那样柔美的金发，我真的震呆了……为你的美丽……

“好漂亮的头发哟……”当时我这么说着……我注意到你的眼睛里闪烁着激动的泪光……是呀，你的金发，你的白皮肤为世间所不容。但是已经不用再担心了……姐姐你已经回家了……我们，在这里，品尝到了许久没有品尝的温情。姐姐……我没有母亲，给了我关怀的女性，你是第一个……也是唯一的一个。你是我心中的光明！我想和你在一起，想跟在你的身边，我也不明白这种感情是什么。你应该不知道……我跑到门后的大树下痛哭了一天是为了什么……因为你那天告诉我，你喜欢大哥……我在你的心里，永远只是个弟弟而已。

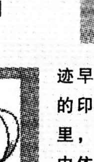
“那个时候……我很傻，是吗？”脸早已冷的有些麻木，身体也有些发僵，眉毛，头发上的雪早已结成恶劣薄冰，衣服上也积了一层白雪……我摇摇头……“我不能用我的感情来阻碍你的幸福……，所以我，不能说呀……”我只是，放不下，那种依恋而已……

站起身来，走到破败的道场跟前……轻轻的推开那页最悲惨的回忆……





阴暗的房间，阴沉的心理，许久没有人的踪迹。有的，只是厚厚的灰尘和交错的蛛丝而已……踩在年久失修的地板上，耳畔响过“吱吱嘎嘎”的声音。偶尔，会有雪片从天花板的缝隙里漏进来，落在那片已经变成黑色的一血迹上……



“师傅他，当年就躺在这里吧？”那片血迹早已深深的印在地板里，但空气中依旧挥之不去那份浓浓的血腥气……刀光，血影，背叛，误解，内疚，痛苦，绝望，别离……所有的感情，如同蛛丝一般在这个小小的房间里纵横交错……“大哥离开的时候，我是多么的希望你能够留下来。已经被抛弃一次的我，不希望再次被最信任的人放弃。”可是，在我拿刀冲向大哥的时候，我就应该明白，你的天平，永远不会向我的这方倾斜。因为你加在大哥那边的砝码……是“爱”……所以即使我喊的撕心裂肺，我唤不回，你那决然而去的身影。



所以，你以为我会恨你对吧？你以为我会恨你的绝情对吧？哦…姐姐，你还是不了解我…即使心被撕碎，即使几度被你放弃……我也是不会恨你的……你曾经对我说过抱歉，我不需要……我只要你能留在我身边，就已经心满意足了呀！

之后，发生了什么事呢？

我，心中只剩下燃烧的仇恨；大哥，心中只剩下冰冷的内疚……我们彼此对立着，却没有意识到，心碎的人，流血的人都是你……所以，抱歉的人，应该是我才对吧？？我体谅不到你的心意，背叛了你的信任，让你的心流血，让你欲哭无泪……

如果，一切可以从头开始多好？

可是，一切早已不能回到从前。因为，我们都已经改变了……就是，从这一天开始改变的……吱呀一声，拉上房门，再次尘封那不堪回首的往昔……

雪依旧在下，门外已经是茫茫一片的洁白……也好……掩盖住所有的痛苦和哀伤也好……让所有的痛苦，都随着雪花一起，融为一片洁净的空灵吧……

雪地上，留下长长的足迹，目光所及之处，是美丽的银白。即使毫无生气的墓碑，在在白雪的覆盖下闪耀着银光。师傅他，就是在此长眠的吧？大地，只他永远的安眠之地……你呢？你是否找到了可以永恒的静谧呢？或者，你在天空的某个角落，为了他，而祈祷呢？还好吗？可以安睡了吗？如果你还在为了没有容身之所而苦恼的话，我可以说：“放心吧……姐姐……因为你已经回家了……”

从怀中掏出那兰色的发带，久久无言。它随风翻转着，随雪飘舞着……仿佛你那颗随他而去的心……“放心吧……他，会来看你的……一定的……雪……”已经有些哽咽的声音，从喉咙里发出……可是，却无法流泪……

冷冽的北风，依旧……狂舞的飞雪，依旧……只是，那片柔软的淡金……再也不会在眼瞳中飞扬了……

雪，下了一夜……

当清晨的第一屡曙光将天边映成美丽的玫瑰红，踏着没到脚踝的积雪，那个冷酷的身影，出现在这里……他的红发在朝阳下显的更加的发冷，但是，他的眼神，却没有平时的冷冽……他提着扫墓的水桶出现在墓地的时候，眼光却被一个临时的石碑定住了……

那个墓，没有名字，没有祭品，没有任何的装饰。但是石块后面竖起的十字架上，却绑着那熟悉的兰色发带……它静静的，在一片静谧的玫红之中，飘动……

雪，会带走人世间一切的污秽，悲伤与仇恨的……她的话回响在耳边……

是她吗？

走到墓石前，他淡淡的说着……

你安睡了吗？是他，让你安睡的吗？

“安息吧……YUKI……”他这么说着，他在心里这么说着……

“哥哥！我将来，要让姐姐幸福！一定！！”那个孩子，当时的话，永远在心中定格了……

美丽的 洁白的 雪花
带走世间的一切污秽，一切伤痛
请将我的思念一起带走
请将我的心愿传达给她
请 对我微笑 姐姐
那是我 最后的 愿望……

文／明子
责编／Shining





游戏黑皮书

——史上重大案犯罪行实录

本议案总策划兼负责人:SQUALL－LH

机密程度:S级

文件中各案犯随机排列，各栏目中依严重程度由S、A、B、C、D、E递减。

阅毕本黑皮书后即刻销毁，以防情报外泄。

NO.01:八神庵　来自:格斗之王

力量	速度	头脑	权力	成长性	BT指数
A	A	C	D	D	S





特殊能力:

1、从手中发出紫色火焰;

2、暴走。

口头禅:哼哼哼……呵呵呵……哈哈哈(三段笑)!!!

罪行:

1、参与N次私殴并以极其残忍的方式致多人重伤;

2、多次谋杀一日本男性未遂,并涉嫌枪杀两名女子;

3、衣冠不整。

捕获道具:草雉京公仔一个。

惩罚方式:将关押其的囚房里贴满草雉京的海报并用有机玻璃镶嵌在墙里。

可能产生的后果:该囚房因常在深夜发出惨叫声而被人们视为鬼屋。

NO.02:克里斯　来自:生化危机

力量	速度	头脑	权力	成长性	武器熟练度
C	C	B	C	D	S



特殊能力:

1、开关门时具有无敌时间;

2、凭借吃草来恢复体力。

口头禅:啊!……(被僵尸咬到时的惨叫)

罪行:

1、走私军火;

2、偷窃民用飞机、药物、钥匙、打火机、卡片乃至盆栽;

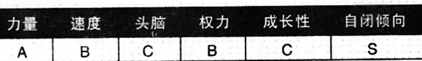
3、企图劫狱。

捕获道具:内含被绑在椅子上的克莱尔与当日报纸的录影带。

惩罚方式:今后禁止其使用小刀以外的任何武器。

可能产生的后果:下一部以克里斯为主角的生化危机堪称史上超难的一作。

NO.3:斯考尔　来自:最终幻想8



力量	速度	头脑	权力	成长性	自闭倾向
A	B	C	B	C	S



特殊能力:

1、将武器任意地放大缩小以方便携带;

2、白日梦。

口头禅:…………这与你没有关系。

罪行:

1、协助反政府武装;

2、盗窃飞艇;

3、虐待动物并强迫其加入。

捕获道具:伪造的GARDEN委任状。

惩罚方式:在以下几个职业中让他任选其一

1、热点旅游区导游;

2、NBA电视解说员;

3、实话实说主持人。

可能产生的后果:

1、旅游区从地球上消失;

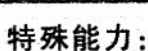
2、"篮球"成了斯考尔的禁句,FF版《灌篮高手》诞生;

3、节目转播时央视信号突然中断,原因不明。

NO.4:Snake　来自:合金装备

力量	速度	头脑	权力	成长性	潜入技能
B	S	S	D	C	S





特殊能力:

1、二周目时隐身;

2、使用无线电时敌人全部停止行动。

口头禅:见鬼!(鬼:靠,被发现了!)

罪行:

1、涉嫌参与一起重大海上事故;

2、擅闯女厕;

3、用远红外线照相机偷窥并拍摄。

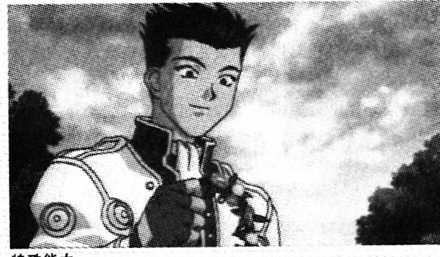
捕获道具:无限弹药的头带。

惩罚方式:下一个任务以全裸姿态完成。

可能产生的后果:出发前即被全市警力以暴露狂为由追捕,MGS3的序章《MGS·最终脱逃》开始。

NO.5:大神一郎　来自:樱大战

力量	速度	头脑	权力	成长性	忠诚度
C	B	视玩家而定	S(女性向)	E	-S



特殊能力:

1、无论何时身边都会有美女相伴;

2、每句话都会影响身边美女肾上激素的分泌变化。

口头禅:(自言自语)唉,这次怎么和她解释呢?

罪行:

1、欺骗了无数纯情少女的真心,罪不可恕!

2、猥亵幼童。

捕获道具:任意角色的告白信一封。

惩罚方式:让湘南纯爱组(满是筋肉男的暴力团体)将其收编一年,出来后挑三拣四的毛病就肯定没了。

可能产生的后果:新的花组成员全部为男性,史上第一例BL·GAME诞生;

NO.6:裁判　来自:实况足球

力量	速度	头脑	权力	成长性	黑哨指数
E	C	C	S	E	待查

特殊能力:

1、遁地术;

2、将任一球员驱逐出场。

口头禅:嘟……!(哨声,也有人指出他只会说这么一句……)

?

罪行:

1、在土中潜行执裁,企图间接影响比赛;

2、对手球视而不见。

捕获道具:埋在地里的捕鼠笼。

惩罚方式:禁赛。

可能产生的后果:由于没有了裁判,以后的每场比赛肘击、飞铲不断,国家队的队员也逐渐由拳击、柔道、跆拳道等项目的队员取代,WE正式更名为《世界实况自由搏击·胜利11人》。

NO.7:蕾娜斯　来自:北欧女神传

力量	速度	头脑	权力	成长性	封印值
B	B	B	A	B	S

特殊能力:

1、能够听见人们临死前心灵的悸动;

2、死者苏生(以灵魂的方式);



口头禅：你的灵魂……我收下了。

罪行：

1、因个人收集战魂的爱好而搅得死者们不得安宁；

2、收取灵魂时有误导消费者的嫌疑；

3、同上帝抢生意。

捕获方式：把一个勇者叫来，让他自杀。

惩罚方式：撤职后压在井下封印。

可能产生的后果：北欧版《午夜凶铃》录影带悄悄流传开来……

NO. 8：白河愁　　来自：超级机器人大战

力量	速度	头脑	权力	成长性	阴险指数
A	B	A	A	C	S

特殊能力：

1、间无；

2、召唤使魔。

口头禅：哼哼……愚蠢的人类们……

罪行：

1、唯恐天下不乱，是多次大战的导火索；

2、以疯狂的天才头脑使同样疯狂的破坏神诞生；

3、职业双重间谍。

捕获道具：气力 150 下的最强格斗武器 + 魂 + 必中；

惩罚方式：将其在异度空间里关押一年。

可能产生的后果：破坏神・改，破坏神・MA，破坏神・最终形态等纷纷出笼。

NO. 9：武藤游戏　　来自：游戏王

力量	速度	头脑	权力	成长性	游戏上手度
E	D	S	D	A	S

特殊能力：

1、将游戏变成黑暗游戏；

2、拥有可容纳无限张卡片的卡片包。

口头禅：你输了，GAME OVER，接受黑暗游戏的惩罚吧！

罪行：

1、随意制裁他人（尽管都是些坏蛋）；

2、几乎没输过一场比赛，从概率学判断，有出千的嫌疑。

捕获道具：任意一张幻神卡片。

惩罚方式：禁止触摸卡片一年。

可能产生的后果：参与此案件的本部工作人员陆续死于非命——法老的诅咒。

NO. 10：郭靖　　来自：射雕英雄传

力量	速度	头脑	权力	成长性	忠于原著度
S	B	E	C	B	S

特殊能力：

1、毒属性攻击无效；

2、双手互搏；

3、大脑皮层光滑如镜。

口头禅：蓉儿……这可怎么办啊？

罪行：

1、样子巨傻；

2、声音巨恶；

3、智商巨低；

4、女朋友巨有魅力；

捕获方法：哎，有好东西给你，真的，过来过来。

惩罚方法：不把生化 2 里的豆腐打出来就不让他回去。

可能产生的后果：一星期后，关押郭靖的监牢墙壁上破了个大洞，其人已不知去向。不久，日本有情报传来，三上真司等一干制作人员被暴徒袭击，胸骨粉碎而亡。

NO. 11：永濑丽子　　来自：R4 赛车

力量	速度	头脑	权力	成长性	性感指数
E	E	C	C	E	S



特殊能力：无

口头禅：Please? ~~~~

罪行：

1、随便踏入赛道；

2、以搭车为由严重妨碍选手比赛；

捕获道具：舒马赫的签名

惩罚方法：永濑小姐居然这么漂亮……唉，算了算了，下次注意就好。

可能产生的后果：第二天的报纸头条：谜の女性？！——世界 F1 方程式比赛因一女子踏入赛道搭车而造成多人伤亡！！！

NO. 12：祖罗・祖班纳　　来自：JOJO 奇妙冒险

力量	速度	头脑	权力	成长性	冷静度
C	A	A	S	A	S



特殊能力：将物体赋予生命。

口头禅：我祖罗・祖班纳有一个梦想——成为黑帮之星！

罪行：

1、加入黑社会；

2、损毁车辆等公物若干；

3、参与 N 起黑帮内部火并，至少与 5 起人命案有直接关系。

捕获道具："箭"

惩罚方法：剥夺替身能力终身。

可能产生的后果：本部将在 1 小时内被替身使者团团包围。

NO. 13：我　　来自：我的暑假

力量	速度	头脑	权力	成长性	亲切指数
E	E	E	E	S	S

特殊能力：将时间流逝变成正常的 N 倍。

口头禅：无。

罪行：

1、整个暑假不写作业，只顾玩耍；

2、多次私闯民宅；

3、欺负小动物。

捕获道具：虫子、鱼、植物标本、电动玩具……几乎什么都可以。

惩罚方法：厚厚的一摞习题。

可能产生的后果：游戏名改为《我的暑假作业》，成了一款纯粹的学习软件。SQUALL－LH 被原 FANS 追杀中……

NO. 14：大空翼　　来自：足球小将

力量	速度	头脑	权力	成长性	脱离真实度
S	S	S	S	S	S



特殊能力：全部能力。

口头禅：我们要成为世界冠军！

罪行：

1、无视牛顿第一定律；

2、破坏无数足球、球网、门柱、草皮等公有财产；

3、强大得一塌糊涂。

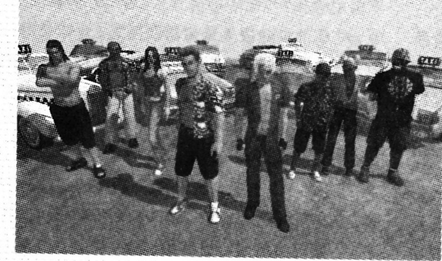
捕获道具：附有强力胶的足球。

惩罚方法：把《足球小将》改为纪实体育漫画。

可能产生的后果：大空翼因习惯的倒钩导致颈骨骨折，无限期入院。

NO. 15：ICEMAN　　来自：疯狂出租车

力量	速度	头脑	权力	成长性	乘客评价
C	S	B	D	C	无（昏迷中）



特殊能力：

1、使车子具有跳跃功能；

2、无论遭受任何撞击都巍然不动。

口头禅：Hey! Come on!



罪行：

1、破坏一切视野中的公物；

2、无视乘客的生命安全；

3、非法改装车辆。

捕获方式：Hey! Taxi!

惩罚方式：吊销驾驶执照一年。

可能产生的后果：人力车出现。

S　A　B　C

特殊能力：

1、不可思议的力量与战斗意志；

2、左手炮。

口头禅：啧，一群麻烦的家伙。

罪行：

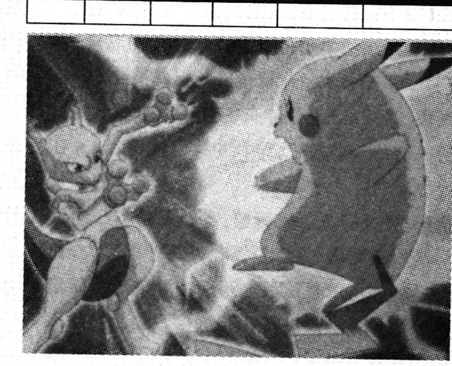
1、杀人如麻；

2、涉嫌绑架；

捕获道具：鹰之团的求救信一封。

惩罚方式：没收其所有武器。

可能产生的后果：负责运送扣押武器的搬运人员被累死。



特殊能力：放电

口头禅：皮卡……皮卡……丘……？

罪行：因为它太可爱了，极容易让人有犯罪的念头，所以必须被逮捕。

捕获道具：圆形且发亮的东西。

惩罚方式：作为本部的专属宠物。

可能产生的后果：一个电闪雷鸣的夜晚，皮卡丘逃脱成功，本部坏灭……



NO. 18：SQUALL－LH　　来自：本部

力量	速度	头脑	权力	成长性	机密度
E	E	A	E	A	S

特殊能力：附加罪名。

口头禅：这个家伙的罪行么……好，就是这个！

罪行：强行给他人加以无理的罪行。

捕获道具：一年份稿费。

惩罚方式：稿费取消。

可能产生的后果：走投无路的 SQUALL－LH 将本部机密资料整理后意图潜逃，并将其命名为《游戏黑皮书》。



文：SQUALL－LH　责编：SHINING

《合金弹头4》心得

我喜欢选2名新加的角色，事实上我在游戏中一直只选他们2人，因为他们的外型很酷也很可爱！

开始游戏后我的第1感觉就是---音乐，这次的音乐比以前几代都要好。

果然，几乎每关地音乐都非常的棒，绝对是精心制作过的，节奏感极强的带有摇滚风格的BGM和战场配合起来真的很能起到让人血液加温的效果。到了后来，尤其是第5关的背景音乐，闭上眼睛就似乎是欧美战争大片的感觉，而且，最后的第6关，背景音乐一反常态，节奏感特别强，很另类！！让你有种莫名地热血沸腾！而通关时的那首曲子，雄壮中带点凄凉，让人在神经绷紧了1个多小时后，突然感到莫名的轻松舒畅，并感叹战争的残酷，实在是绝了！！

其次是画面，虽然总体和以前差别不大，但细节之处便可以发现很多画面上的改进，而且游戏总体的色泽比前几代要鲜艳。敌我的动作也设计得更加丰富！每关BOSS都设计得极酷无比，很有气势，让人一看就心有余悸，产生“惹不起，还是快逃”的想法。背景画面也很不错，很有战场的味道，个人最最喜欢第5关在巡洋舰上战斗的场景，不论背景，音乐，还是BOSS都最出色！！真正有种战争电影的感觉！

而系统方面也改进了不少，4种盾牌似的物品具体有什么妙用我还没研究出，暂时只知道在有效时间内尽量多杀敌，尽量连续杀敌。不过本作加入了很多新的乘物，以前的一些敌人的机器如火箭炮车，铲车，三轮摩托，卡车什么的都变成了我方的乘物。尤其是乘坐火箭炮车时感觉特爽！！

本作依然有分支路线，不过没有3代那么复杂，游戏的耐玩度依然很高！而且，双结局的设定也是前几作根本没有的，在打败最终BOSS后能否逃出爆炸是会影响结局的。说实话当初还以为会被炸死，拼命逃，谁知还要故意被炸好看到另一结局……BT啊!

总体难度远没有3代那么BT，不过依然有点难，本人第1次玩CONTINUE了27次，自我感觉还算良好。(记得第1次玩3代时和朋友双打，各CONTINUE了40多次……)

爽快感是我对这个游戏最大的称赞！画面极其火暴！炸得乱七八糟的机器和建筑加上主角到处乱射的子弹加上敌人的哇哇乱叫声，绝对会让你血脉愤张！！！

至于缺点嘛……自然也是有的。游戏在某些地方的制作还不是很够，而且很多朋友说创新的东东太少了，很多地方都是照抄前几作，甚至原封不动地照搬。也可能这是韩国厂商为了让玩家能够找到SNK的影子，能够回味起前几作吧。还有就是2个结局都太短也太过弱智了……1个是4个人像猪一样狂吃大餐，另1个就是拎着水果跑来笑一笑……?就这么简单?这哪像国际特攻啊……我们辛辛苦苦打通看到的只是这个?想想还是3代的结局画面最棒，尤其是把手枪扔到海里那一幕能够暗示很多……

可以说，接手SNK的韩国公司最没让大家失望的就是这款作品，个人感觉比KOF2001要用心得多。我们对韩国公司肃然起敬吧，他们其实是很努力的!

——小狮

责编/Shining

《幻想水浒传3》心得

《幻水3》的多主角路线不单在剧情上不同，而且在难度与使用策略上也存在极大差异，现将本人的探索经验与大家讨论。

修格篇

这可以说是一条老实路线，有点近似于1代，没什么大背景下的一连串探险行动。初期资金只算够用，唯一的问题是角色不断变换，没法集中培养，甚至有些装备要轮流使用，比如圣罗亚骑士团的三个小鬼与任性千金莉莉及其部下，那个鲁尔就不可能给他好装备，反正都要死。包括修格在内的主要角色都是中等实力，且各有缺陷。修格在纹章方面不足，乔军曹速度慢，弗巴不能有装备，鲁尔攻击力低……另外，修格后来是塞古森的敌人，在一定时间内不能去城里买东西也是一个不便。唯一的好处是修格这边的自动加入角色颇多，不用费心满足条件。战斗心得之一：对BOSS的最佳方式还是魔法，封印球装备根据学术指南中的潜力定，不可以根据初始就有的纹章。例如那个占卜的老头自称雷魔道士，其实潜力在火系上，以后还要更正回来。

克莉丝篇

因为六骑士太强了，一上来又有20万的巨资，可以在评议会的商店买最好的装备，克莉丝的路线称为轻松路线毫不为过。克莉丝大可在30级以上时去北の洞窟挑战BOSS，不过那些道具还是留给别人好了。在钱多的时候要让两个狮子大张口的多米尼克与瓦塔里加入，一共要花费14万元！六骑士虽强，但剧情很严肃，经常在极少的几个地方活动，是最不自由的路线。尤其是不能自由去大空洞，能加入的战斗角色也很少，后期发生克莉丝出走事件，连脸谱都变难看了，呵呵。那个那修倒是几个月不见，成了“采花高手”了。还记得2代中的那个不加入的脸上有伤的女逃犯吗?还记得2代108星中的吸血族千金莎拉吗? 都与这小子有不寻常的关系哪(外传剧情)！战斗心得之二：有些魔法系角色装备了自己专用的卸不掉的纹章，再加上一个属性纹章很可能就满了，能同时装三个纹章的人很少，所以与其开发过多的属性魔法特技用不上，不如给他们练一些实用的特技，如铠防御、魔法防御一类防御系特技，提高战场生存能力。

盖特篇

这条路线也比较简单，十二小队个个都是不错的战士，而且由于他们是密探的关系可以在塞古森与蜥蜴族和卡拉雅族之间游动，相对自由度更高一些。只是铁定要败的剧情战斗太多了，让人不爽！“真雷之纹章”竟然被虐待成这样(长生不老的代价?)?战斗心得之三：用“XX的真纹章”令HP高的少数敌人晕倒再暴捶之。合体技对一般HP高的杂兵很有效，如野猪。再加上本体的不平衡状态只保持一回合，在一般战斗中可以大量减少使用药草。

托马斯篇

超难路线，主角托马斯与最初的手下都较弱，只有可怜的500元，连一件象样的防具都买不起，需要大家耐心去练级，至少保证别让平原上的杂兵消灭。有了钱先升级武器再买装备，要住店也要回本城，每次500元的住宿费对托马斯是一大笔钱，这就使大家不得不去关注本作唯一的大笔赚钱手段——交易，只要记住了市价，钱会滚滚而来，只是别忘了敌人。由于托马斯是中立势力，可去的地方最多，可以加入的仲间也多，尤其是那几个有特别技能的“第七人”。这路线另一个讨厌之处就是提示太少，经常不知道该干什么。战斗心得之四：托马斯与赛茜尔的合体技往往是救命的，因为在一定几率下托马斯会中风似的摔到，给敌人加倍的损伤。像这个合体技一样的其它合体技，包括一部分纹章技，都是一开始就无条件优先 使用的，如“大鹰の纹章”，可以破坏多个敌人颂唱魔法，要多加利用。

路克篇

路克是一直在《幻水》中出现的大魔法师，拥有苍门纹章和108星石版的自信家，他的剧本本身就短，几个人的实力又很强没什么可注意的事项。战斗心得之五：在学习特技时，大致分成五种状态：

1、すばらしい素质：非常有潜力；

2、素质：有潜力；

3、出来：很快有学会

4、普通：一般

5、时间：花费很长时间。

原则上4、5潜力的特技最好不练，除非是固有技。电脑的原设定一般都不合理，最好由玩家根据潜力重新设定。这样不但人物可能发挥最大战力(素质越高，可升的级越高)，而且减少技术值的消耗。

哥鲁克篇

这个路线有浪费大家时间的嫌疑……

最后再提一下收入仲间的速度和分配，因为有些角色是不能在前几章的各主角的战斗队列中同时出现。所以克莉丝方面只加入一名比较好的战斗角色即可。多让一些用大笔钱加入的角色或非战斗角色加入，会减轻别人压力，至于好的战斗仲间最好给托马斯队。呵呵，BOSS身后的大宝箱也要想好了再取噢。

——MS上校



统一战线 UNITE LINE

《统一战线》募集分俱乐部主持人的通告

《电子游戏与电脑游戏》自96年创刊以来，拥有广大的读者群体。2002年7月《电电》改版，改版后的《电电》增设了新栏目《GAME统一战线》(含义为：我们是站在GAME这一共同战线并毕生为之奋斗的前线战士)。以游戏类型(RPG、SLG、ACT、FGT、SPG、AVG)划分为魔导公会、策略同盟、动感空间、热血道场、极限地带、冒险领域、花之都市七大俱乐部版面。目前七大版面已经稳定，自本期开始设立七大版面下的分俱乐部版面。

分俱乐部具体方案如下

1 任何电玩达人、电玩同仁均可申请做分俱乐部栏目主持

2 由《电子游戏与电脑游戏》编辑部提供《电电》期刊(大16开)部分页面由各个分俱乐部自由支配

主持人可长期或不定期维护管理(分俱乐部可为不定期)

3 分俱乐部内容

名称——某一类游戏俱乐部，如恐怖游戏俱乐部、推理游戏俱乐部、最终幻想俱乐部(名称自拟，不用这样直白)

主持人——主持人介绍(第一期)、主持人自由发言

核心内容——游戏研究(心得)、电玩交流(纸上论坛)

自拟内容——具体内容素材、版式(可与编辑共同制作)

4 可自行募集会员、自行管理(与杂志总会员相互联系、形成互动)

5 可宣传自己的网站和版区，可在自己的网站或版区设立《电电》[GAME统一战线]俱乐部交流区(当然此条仅限于站长或版主，此外之人不用考虑这方面内容)

6 可与《电电》[统一战线]其他俱乐部相互交流

7 每月《电电》编辑会把读者调查表、来信中[统一战线]的一些相关内容放到[统一战线]网络交流区；同时也会在每期《电电》期刊上刊载[统一战线]网络交流区的精彩内容。从而形成网络和期刊互动。

8 要求：内容精彩有趣、交流活跃

——Shining(光明·总管理·00001V)

(QQ:35299209)

(邮箱:hhhhhgm@163.com或sina.com)

《统一战线》升级系统

调查表:5－10exp(根据工整、篇幅、内容质量)

信件:10－50exp(根据工整、篇幅、内容质量)

附加内容

纠正期刊错误:5－10exp(根据工整、内容质量)

建议或创意:5－50exp(根据工整、内容质量)

回答问题:5－20exp(根据工整、内容质量)

俱乐部交流:5－50exp(根据工整、内容质量)

对[统一战线]各种贡献:5－1000exp(根据贡献大小)

投稿:(1000字以上)

S级:1000exp(选用稿件)

A级:500exp(选用稿件)　B级:200exp(选用稿件)

C级:100exp(选用稿件)　D级:50exp(未选用稿件)

E级:20exp(未选用稿件)

LV经验值:[在初始注册俱乐部发表，所得经验值x1.5，在其它俱乐部发表，经验值x1]

LV0－LV10(每提升1LV需5exp)

LV10－LV20(每提升1LV需10exp)＊1[不转职:原职业倍率+0.1(1.6)]

LV20－LV30(每提升1LV需20exp)

LV30－LV40(每提升1LV需30exp)＊2[不转职:指定职业倍率+0.1]

LV40－LV50(每提升1LV需40exp)

LV50－LV60(每提升1LV需50exp)＊3[不转职:指定职业倍率+0.1]

LV60－LV70(每提升1LV需60exp)

LV70－LV80(每提升1LV需70exp)＊4[不转职:指定职业倍率+0.1]

LV80－LV90(每提升1LV需80exp)

LV90－LV100(每提升1LV需90exp)＊5[不转职:指定职业倍率+0.1]

LV100－LV110(100exp)

LV110－LV120(110exp)[不转职:指定职业倍率+0.2]

LV120－LV130(120exp)

LV130－LV140(130exp)[不转职:指定职业倍率+0.2]

LV140－LV150(140exp)

LV150－LV160(150exp)[不转职:指定职业倍率+0.3]

LV160－LV170(200exp)

LV170－LV180(300exp)[不转职:指定职业倍率+0.3]

LV180－LV190(400exp)

LV190－LV200(500exp)

第八期"统一战线"幸运会员获奖名单

第八期"统一战线"幸运会员获奖名单：

大奖：高达战记正版软件一套

福建龙岩谢永坪

其它奖项：

《逆转裁判2》正版游戏软件：

湖北彭渊　重庆李春来　北京张军　河北杨玉临　北京彭成文

PS2原装记忆卡：

珠海张龙侠　江苏许阁　广州胥晓东　河南吴波　天津赵华

限于篇幅，赠刊名单不在杂志上刊出。编辑部已向以上幸运会员发出通知，请注意查收奖品。

注：由于统一战线会员增多，下期A、B类奖项人数增至六人，C类奖项人数为30人。幸运会员皆从对应等级的[统一战线]各俱乐部会员中随机抽取。



策略同盟

□主持人／赤军

碟报部(推荐区)



《超级机器人大战 R》的侦察结果

机种:PS2 发售日:2002.8.2

这次的机战 R 的情节终于突破了以往的“大杂烩”模式，终于出现了创新，主人公回到了过去，这样的情节比以前的机战有了很大的进步。但是还是以 SUPER 系的机器人为主。而且以往很强的 W 系的 5 机有所弱化。主角的座机设计的很成功，5 种换装分别是超级系和真实系。游戏难度是历代最低的，隐藏的人物说得也没有以往的多，画面超强。(指对于 GBA 而言)

推荐度：7.0——BLACK SUN(LV31 中尉·EXP385·00088B)

机战 R 是在掌机史上最强的机战，战斗动画应该说是发挥了 GBA 的画质极限点，给人一种震憾。音乐相对还是不错的，毕竟是 GBA。剧情第一次脱离了郎德·贝尔，给了大家一个“惊喜”。

推荐度:8.0——正树(00161V)

冷晨 1 点，刚刚玩完新发售的机战。先要表示一下的就是此作可以说是掌机上最好的一作，不论是画面、音效，还是游戏的系统，都可以说超过了之前的 A。总的概括一下，这作的总风格上与阿尔法外传有些相似，从后期的敌人之间的互相援护与机师能力的安排等几点就可看出。游戏本身的难易不是太高，就是到了 31 话以后的战斗比较吃力。从剧情流程来看，电童的剧情成了游戏的主流程，到了最后几话，电童和凰牙也是强制出场的。游戏中原创的几首背景的 BGM 相当不错，个人感觉是历代最好的。游戏的系统，本身变化得不是很大，最明显的就是把几个以前的“老”精神指令作了一定的变化，比如“爱”“友情”。不足……不足……可以这样说吧，致少我这样认为。除了一些主观上的不足，如:“为何没某某”“某某为何这样弱”和一些细节上的不足……总的来说作为一个掌机的机战，R 已算是相当不错了。

推荐度：7.5——冰室恭子(LV11 曹长·EXP65·00176B)♀

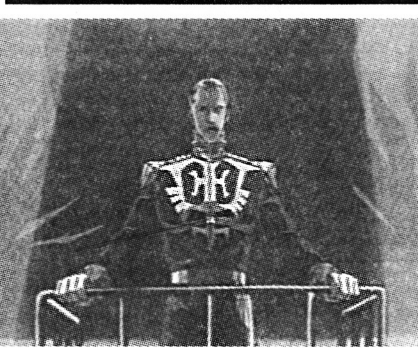
机战 FANS 的首选，全面超越机战 A 的作品，可惜没有 F91……

推荐度：9.0——光头多多(LV3 上等兵·EXP15·00831B)

机体换装系统回归后，主角机体由一变七(算上最终机体)，幕间休息时还可以查看下一战的地图以便选择合适的机体出战。再加上原户系统的可选择性，使《机战 R》的战略性大大增强，只是设定起来比较麻烦，一不小心就会出问题；好在除了战斗画面外随时都可以记录，使 S/L 大法用起来得心应手。本作的音乐实在让人不敢恭维，尤其是 Z 高达的 BGM，简直是噪音。

推荐度：8.5——吴剑宇(LV5 伍长·EXP25·00321B)

参谋本部(讨论区)



本人觉得战争只注重结果，而不能妄加评论某一方的功过得失。如果战争结果相反，那么是否吉恩就是争议的一方呢？反之亦然。所谓“成王败寇”吗。

——宛文豪(LV2 二等兵·EXP10·00827B)

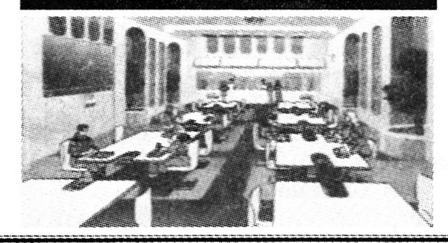
虽然我是联邦的拥护者，但是对于联邦高层内部的行径我也不敢苟同。至于吉恩与联邦谁是争议的一方，我认为这个世界既没有绝对的正义也没有绝对的邪恶，正所谓春秋无义战就是这个道理。正义与邪恶都是相对的。其实，联邦与吉恩都没有站在正义的一方，而他们所谓正义都是由武力和政治所得来的，所以，每个人的信念不同，正义的意义也就不同，争议的一方也就不同

——SNAKE.W(LV2 二等兵·EXP10·00832B)

我是吉恩的拥护者，同时也是一名汽车维修工，所以身上戴着锤子也不足为奇，等到吉恩真正将全宇宙统治以后，我会努力考下扎古的维修执照，显然那时这些 MOBILE SUIT 也已经不用再参与战斗了，所以我尽量偷回来一辆当自行车骑的(开的)。

——汽车维修工·A(LV1 一等兵·EXP6·00840B)

同盟餐厅(交流区)



郎德．贝尔．舰桥

成为 SLG 爱好者是一个偶然的机会。有一天，同学非要教我玩那日文版的《霸王的大陆》，玩后感觉不错，便借了来，不料被我弄坏，用了一些钱得到这盘坏掉的游戏，据说他当年花了 200 多元……后经多次修理，这卡终于恢复如初，玩起来真是别有一番风味。现在想来，虽然有些地方设计的不是很合理(据说 PS 版有很大改进)。随后又毛了一盘《第 2 次超级机器人大战》却无法得知其中一些道具的用途(太贵了，只有几个买得起)。一年前，玩了七年多的 FC 的第 3 个手柄也坏了，幸好有机会玩了 MD 的《三国 3》和 PC 的《三国 6—8》，感觉它们相对《霸王的大陆》有很大的进步(虽说不是同一个公司的产品)，但是还是有些缺憾就是在也没有用诸葛亮不废一兵一卒击退敌人几千大军的“辉煌战绩”了。

——张明(LV2 二等兵·EXP10·00439B)

同盟军校



●上期答案

1、B1543－1582

2、桶狭之战；今川义元 25，000 织田信长 2，000～3,000(靠近即可)

3、1585

4、北条氏 200,000

5、织田信长

●本期考题

1、请回答研究米诺夫斯基粒子的目的是什么？

2、第一部机动战士的型号是什么？

3、扎古原型机的型号是什么？

4、从 UC0077 年 10 月开始，到一年战争结束，工生产了多少不 MS－05A？

5、一年战争中生产了 3000 部的机体是什么型号？

机战军团



军团长:∮☆正树★

●GEAR 战士电童

播放时间：2000 年 10 月 4 日～2001 年 6 月 27 日总话数：全 38 话监督：福田己津央系列构成：两泽千晶角色设计：久行宏和音乐：佐桥俊彦企划：サンライズ・テレビ东京

先说一些与内容无什么特大关系的话，天下机战

改版后，以统一战线中的“机战俱乐部”的形式出现，主持人是我，正树，よろしく~~！同时也欢迎大家给我们来信或MAIL把自己对机战的感受，心得或者其他的东西都可以发来，会选出一些比较好的，刊登在杂志上，经验值自然是好说~~，不过要先说一下，版面有限的说。要说的也就是这点了。今次来说说在《超级机器人大战R》第一次登场的GEAR战士 电童。

该动画的大致介绍已经在上面看到了~，其实是比较老的动画了呢~。动画于2000年10月4日开播（上个世纪……好久远的词……）故事的内容大致是这样的：21世纪的地球迎来了和平的时代，但是，突然从宇宙飞来的神秘物体，使人类再次意识到了来自ガルファア的威胁来临。为了机械的解放，对抗把全部生物灭亡的ガルファア，人类设立了地球防御组织GEAR。具有宇宙力量的机器人“电童”已经作好准备迎击ガルファア了。电童的驾驶员选定了是北斗和银河，他们在最终打倒ガルファア拯救了人类。人物角色：地球防卫组织GEAR：出云 银河［CV：松冈 洋子］热血性的主人公，纯正的超级系人物。在小时候去过少林寺习过武，这也是电童的招式的所在。草稚北斗［CV：进藤尚美］对数学十分精通，也是计算机高手，优等生类型。碰到任何状况都能沉着应付。GEAR战士电童是由北斗与银河二人操纵的巨型机器人，在机战中的类型是属于超级系的机器人。其四肢处装备有叶涡轮，这点大家应该在《机战R》中看得很清楚了，它的每一项攻击动作都有回旋的动作，这就是所谓的ハイパーデンドーデンチ。当电童的叶涡轮的数据开放（DATA OPEN），安装（INSTALL）进全力回转（OVERDRIVE）时，可以使出强有力的必杀技，但这个并不是只靠银河或北斗其中一个人能做到的。ベガ［CV：三石琴乃］GEAR副司令的战斗指挥顾问。常在电童有危机时在战场上出现。总带着面具，没人知道她的真正身份。（实为银河的母亲）艾丽斯［CV：鹤野恭子］GEAR美国派遣过来的天才小学生。主要是解析电童的数据开放。与北斗等人在同一所学校。机械帝国ガルファア：黑骑士アルテア［CV：中田和宏］凰牙的机师。直接受ガルファア皇帝的敕命行动，阶级在螺旋城三大干部之上。同样是带着面具，没人知道他的真实身份，但他是人类。骑士GEAR凰牙与电童拥有同等力量，ガルファア的巨大机器人。与电童的北斗和银河的友情力量相反，其力量来源是アルテア的邪恶之心。凰牙与电童一样，叶涡轮的数据开放进行安装，完全能够打败电童的数据开放。螺旋城三大干部アブゾルート/グルメイ/ウィッタ－其真身是螺旋城的一部分，自己进行分身切割送往地球，调查数据开放。但是在分割小型化的时候，发生了一些错误，对其行动有一定的影响。

●关联商品

动画在推出后，一些出版商就推出了一些《GEAR战士 电童》的关联商品赚了一笔。让我们来看一下这些的商品的情报吧。

DVD卷数收录价格发售方全13卷每卷各3话（最后一卷为2话）6800日元

バンダイビジュアルCD主题/艺术家价格发售方OP主题曲《W-Infinity》/三重野瞳 With 影山ヒロノブC/W插曲《FINAL ATTACK》/REN971日元Victor EntertainmentED主题曲《COUNT DOWN》/Little VoiceC/W插曲《Over The Rainbow》/Little Voice971日元Victor Entertainment原声集Vol.12900日元Victor Entertainment原声集Vol.22900日元Victor EntertainmentCD剧场File.1《C-DRIVE 初次登场》2200日元Victor EntertainmentCD剧场File.2《银河与北斗的看守》2200日元Victor EntertainmentCD剧场File.3《アルテア家庭访问》2200日元Victor EntertainmentThe Best Album《BEST DRIVE ~ Song Collection》2900日元Victor Entertainment相关书籍书目作者价格发售方小说《GRAR战士电童（上）发光的银河 光明的北斗》浅野智哉533日元集英社Super Dash文库小说《GRAR战士电童（下）北斗的喊叫 银河的眼泪》浅野智哉571日元集英社Super Dash文库小说《天空的少女（ベガ）苍天的骑士（アルテア）吉野弘幸579日元集英社Super Dash文库电视杂志DX 113决定版GEAR战士电童970日元讲谈社SUNRISE ART WORKS《GEAR战士电童 TV系列》3000日元Booking

关于《GEAR战士电童》的东西就先介绍到这里吧，版面有限啊……

——∮☆正树★（LV24少尉.EXP235.00161B）邱德.贝尔.大厅

●机战词典

机战：知识分子间依靠机械进行的战斗；胜利者永远是第一人称视角游戏的佼佼者。

NEWTYPE：运气奇好的人；神经极度过敏的人；寿命最短的人。

精神：大部分时间由主角们专用的魔法，敌人只有干瞪眼看的份；使玩家充分地体会到虐待电脑的优越感。

S/L大法：究极召唤法术，可以扭曲时间与空间；能否使用该法术是玩家与电脑的本质区别。

主角：最有性格的人；废话最多的人；什么都不懂的人；最好的机体永远属于他的人；

剧情：疑为关公与秦琼一战之目击者的梦中偶得；任何时代的任何团体与个人都会以任何理由下的任何方式组合成一部新的机战；

机体：没有任何犯罪感的杀人工具；看了一眼会呕吐出来的机体是敌人的杂兵；看了一眼会点头称赞的机体是敌人的BOSS；看了一眼会觉得眼熟的机体是队伍的主力；看了一眼会考虑买下的机体是主角的专用机；看了一眼会立刻跳上去开走的机体属于敌人的间谍。

恋人：为了让游戏吸引更多玩家而不得不强迫其卷入的悲剧女子/男子；始终以“友-敌-友”顺序出现的人；虽然玩家并没有好感却又无法拒绝掉的特殊关系，典型的包办婚姻。

底力：狗急了跳墙的机械版；以暴力方式修理机械过火后的副作用；胆小的怕胆大的，胆大的怕不要命的。

高达：最不似人类的人形机械；最符合东方美观学的机械；最不结实的机械；驾驶员死亡率最高的机械。

装甲：敌人子弹的汇集点，只会随着游戏的进行越打越厚；影响SUPER系机体移动的主要因素。

运动性：润滑油品质优劣的外在表现；REAL系机体引以为傲的一大资本，所以两台高运动性机体的决斗很可能持续七天七夜。

限界：皇牌机师不得不交纳的通行税；机体超频的主要原因。

合体：1+1=2的反面例子；使SUPER们展现机体魄力的机会，让REAL们耿耿于怀的能力。

见切：机师们偶尔也会想到，站着不动等人来打是多么愚蠢；摆POSE时不小心挂到了东西。

研究所：铁块们的发源地；资金来源永远是个迷的组织；从不考虑电磁波、激光束、光子力等对少年儿童生长发育的影响，唯利是图的非人道组织。

敌机：资金与经验的主要载体；具有爆炸后立刻化成钞票在空中飞舞的特殊能力。

BOSS：每天都要忍受失去部下那锥心之痛的人；从没招谁惹谁却被大多数人视为死敌的人；单兵作战能力第一却败给“好汉架不住群贼攻”这句俗谚的人。

——SQUALL-LH

火焰骑士团

骑士团长：Malas（00066V）

●骑士团长介绍

从这一期开始，电电的FE俱乐部就正式开张了，而我Malas，就这是俱乐部的主持人，在这向各位读者们问一声好，请以后多多指教呀。说到我本人呀，今年17岁还是个高中生，因为我的名字是Malas，很多朋友都叫我梅梅，后来那些家伙为了图方便就称呼我为MM了（汗呀）。最喜欢的游戏呀……恩……除了FE系列以外，再就是MD的皇帝的财宝和PS的北欧女神了。最喜欢的游戏类型就是SRPG和ARPG。在这两方面我虽不是太精通，但是也是多少有一些心得的。对对，言归正传，这次的FE俱乐部的成立是为了让广大的FE迷们在电电上找到一块更加属于自己的天地，至于FE俱乐部的内容嘛……主要是以介绍一些心得技巧与相关的内容知识为主，还有读者之间的互相交流和回答一些读者的问题。总的来说就是：言简意概，精彩绝论。（不要在扔臭西红柿了）最后，在这希望电电越办越好，FE俱乐部越来越红火。那！！各位，我们俱乐部见了！！

—— Malas（00066V）

●系谱圣兵器杂谈——魔剑米斯特尔丁（ミストルティン Mystletainn）及其他。

Mystletainn，北欧语言中意味着“金黄色的树枝”《圣战的系谱》中，神器魔剑米斯托尔丁是十二圣战士之一，黑骑士海斯尔（Hezul）所用之剑。系谱中持有者：艾尔托沙，阿雷斯 附加数值：SKL+20、MDF+10追加特技“必杀”。

系谱上半部中，魔剑第一次登场是第一章“精灵森林的少女”，阿古斯多里亚海莱因城的骑兵队偷袭我方主城。主角辛格尔德的好友狮子王艾尔托沙为协助好友，毅然与本国的军队作战，第一次让我们见识到了魔剑的实力。而第三章“狮子王艾尔托沙”中，为了各自国家的利益，辛格尔德不得不与手持魔剑的好友决一死战。虽然拉格西丝与艾尔托沙对话可以让他回城，同时得到大地之剑，然而艾尔托沙却会因此被国王夏卡尔所杀，作为一名对阿古斯多里亚忠诚不渝的骑士，却屡遭猜忌最终含冤而死，这样的结局对于很多人来说是无法接受的。

或许是对狮子王的那种油然而生的崇敬之情，每一次与其交手，我都会让辛格尔德将其打倒。在沙场上堂堂正正地死去，相比起在宫廷中为昏庸的帝王所杀，还是能够令人欣慰许多。

辛格尔德：“艾尔托沙、拜托你、收剑吧！我不想和你打！就算要我用性命交换我也会完成把阿古斯提交还的约定。只要再等一阵子、请相信我！”

艾尔托沙：“...辛格尔德，对不起，不用再说了。现在能做的只有互相以骑士的身份打一场无愧之战。来、上吧，辛格尔德！你能打倒我的魔剑米斯特尔丁吗！！”

非常悲壮的一段对话。也许在此时，只有双方手中的剑才有真正的发言权。尽管辛格尔德手中并没有真正的圣剑，但真正的魔剑最终还是倒在了他的面前。在很多作品中，圣剑和魔剑的斗争都是以圣剑的胜利而告终。或许，这就是魔剑所背负的一种历史宿命。

在国家和朋友两难的选择面前，艾尔托沙选择了国家，或许有人说他愚忠，有人为他而遗憾，但正因如此，他才不负忠勇的狮子王之名，不负黑骑士海斯尔的血统。或许这也正是魔剑所代表的精神。

可以说，狮子王在国内玩家中得到的人气，很大程度也来自于他的魔剑。

下半部第七章"横越沙漠"中，艾尔托沙的儿子阿雷斯会带着魔剑加入我方，在琳的帮助下，终于和辛格尔德之子塞里斯尽弃前嫌，从此成为解放军的一员猛将，然而，作为魔剑的传人仍无法超越圣剑，这种宿命始终难以打破。即使说是魔剑的悲哀亦不为过。

作为十二神器之一，魔剑只加两项数值似乎不爽，攻击力30，阿雷斯高级职业圣骑士，STR上限仅有24，即使加上力量指环攻击力极限也不过59，看似在星级人物中实力一般实际上并非如此。魔剑的强悍之处在于它追加的必杀特技，阿雷斯的技术上限为24，再加上魔剑追加的20点技术，在未练百人斩前必杀率便达到44%，即使不刻意练百人斩，阿雷斯也足可以凭较高的必杀率在斗技场和杂兵面前威风八面。如果杀人数达到6、70的话，单挑强力BOSS也毫无问题，曾经用阿雷斯带着百斩魔剑在第十章中发动连续并且连出三个必杀砍掉尤里乌斯。

魔剑的另一项数值是加10点MDF，加魔防在系谱后期确实相当有用。如果阿雷斯的魔防在10点以上，加上魔剑附加的MDF，基本上敌方手持催眠杖的司祭就毫无影响了。系谱后期敌方的催眠杖是相当讨厌的，魔防不高的人挨上就意味着睡上四五个回合。而在非魔法系角色中只有塞里斯和阿雷斯有圣兵器的附加魔防，塞里斯有祈祷，阿雷斯有必杀，再加上夏南神剑附加的超高回避率，才有了系谱下部神剑三人组打天下的说法。

在火花中，曾经有过利用程序模拟战斗而评选的最强圣兵器中，魔剑位列第三，虽然这个测试并不完全可靠，但也从侧面反应了魔剑的实力。

魔剑米斯托尔丁在北欧神话中，相传是杀害奥丁之子，光明神巴尔德的凶器。

背叛之神洛基妄图杀害巴尔德，奥丁在梦中得到了巴尔德将死的预示，他非常不安，巴尔德之母弗丽嘉为了保护儿子，让这世界上的万物包括树木，动物，岩石，疾病和众神都宣誓绝不伤害巴尔德，只有一种例外，那是生长在神国边缘的一种寄生树。

"它太小了，太微不足道了，没有起誓的必要。"化身为老人的洛基从弗丽嘉口中得到了这个致命的消息。为了验证巴尔德受到的永不受万物伤害的祝福是否有效，众神将各种武器投向巴尔德，但没有任何武器可以伤害他，众神为此而欣慰。

但洛基找到了那棵没有起过誓的寄生树，并找来了巴尔德的弟弟，双目失明的黑暗神霍兹。

洛基怂恿霍兹也参加试验，并告诉他自己会为他指明投掷的方向。

霍兹按洛基的方法扔出了那根寄生树，寄生树随即变成一支利刃，刺死了巴尔德。

巴尔德虽然被隆重的埋葬，虽然众神与死亡女神海尔交涉希望她让巴尔德返回神界，但由于洛基的缘故，巴尔德最终未能返回。而他的死，也预示的神之劫难的到来…………

在北欧的史诗《Edda》中，魔剑Mystletainn是寄生树由霍兹的手变成，而在其他北欧的传说中，"寄生树"则是这把剑的名字，但从寄生树与霍兹的关系看，这把剑确有杀死巴尔德的威力。

而有趣的是，系谱中十二圣战士黑骑士海斯尔(Hezul)之名即出自黑暗神霍兹，是否也代表了海斯尔或艾尔托沙与魔剑之间的关系？无从考证。Mystletainn在北欧语言中有"金黄色的树枝"之意，金黄色代表高贵，寄生树的树枝面对巴尔德时却显得恐怖而冷酷，这也从另一个方面提到了魔剑的特点。

阿雷斯："住手！你们!！把手从她身上拿开。"

布拉姆瑟："什么？你是!？不过是个佣兵敢跟我顶嘴吗！"

阿雷斯："我不会原谅对琳动手的人！"

布拉姆瑟："什、什么、可、可恶，喂、来人啊、解决掉这家伙！"

阿雷斯："你们看不见这把剑吗？魔剑米斯特尔丁正想喝人血，想要白白成为牺牲品吗？"

布拉姆瑟："魔、魔剑米斯特尔丁!？... 你、你...难道是..."

阿雷斯："对，黑骑士阿雷斯就是我。"

布拉姆瑟："我、我知道了... 对不起，只是开个小玩笑。我不会再对这个女孩出手了，原谅我。"

对于拥有吸血力量的魔剑来说，这段对话充分体现了其对于一般人的威慑力。

但有一点费解的是，在其他游戏中，却很难觅得魔剑的踪影。系谱或许是史上唯一一部Mystletainn登场的游戏。

在北欧神话中，Mystletainn不是最强的武器，但却有着极其重要的影响和地位，这一点与系谱中的魔剑Mystletainn又有类似之处。

——Malas

●776人物漫谈—玛丽塔

边境小村菲亚那迎来了清晨的第一缕阳光，碧蓝的天空下，一位全身戎装的女剑士静静地站在村口的海岸边，凝视着远方，她那东方女性特有的美丽眼眸中散发着坚毅的光芒，微风拂过她娟秀的脸庞，撩拨着她那乌黑的秀发。手中紧握着的那把精致的长剑更为她增添了几分英气，这就是我心中伊萨克的女剑士，菲亚那的战士—玛丽塔的形象。

曾经在论坛上看到过有玩友将玛丽塔和圣战系谱中的拉可秀做比较的帖子。的确，同样身为伊萨克的王室成员，两人的身上难免有着这样那样的共通点：出神入化的高超剑术，美丽娟秀的面容，剑圣奥德一族标致性的黑发（霍林？估计他不是戴的假发就是拿斗技场中赚来的银子去染了发~），但身为公主的女儿，拉可秀展现在玩家面前的更多的是她成熟，冷静，又不乏温柔的一面；相比之下，玛丽塔则是以她的天真活泼和过人的灵气倾倒了无数玩家。

在系谱中，无论是赛利斯，夏南还是约翰和约海华，亦或是其他的什么人（你该不会让拉可秀打光棍吧？小心被fans的唾沫淹死啊），拉可秀的感情戏总是不可避免的，但整个一部多拉基亚解放史中却丝毫没有涉及小玛的爱情，至于是艾维尔的家教太严，还是解放军中的小伙子们太废就不得而知了。每次的登场都带给我们不同的艺术感染力，而且刻画的广度和深度都是其他绝大部分角色望其项背的。在制作小组浓重笔墨的渲染下，一个经历了无数战斗的洗礼和人生遭遇，逐渐由不成熟到成熟的少女剑士的情感世界被我们所窥见，不妨来看看游戏中的几段对白：

雷多利克：你说什么！这不可能！连那种小妞都……

贝鲁多：或许思念母亲的心使剑刃的锐气减弱了吧。她正在拼命地抵抗着魔剑的力量……请注意看，您看见她眼里的眼泪了吗？（第5章 母女之间）

这里贝鲁多的话语把玛丽塔遭受魔剑控制，但良知未泯，用她仅存的意识抵抗魔剑力量时的状态很好地烘托了出来，让我们看到了艾维尔母女之间刻骨铭心的爱，这样的旁敲侧击无疑使玛丽塔首次登场就给我们留下了深刻的印象。

塞亚斯：你曾经说过，你想象你母亲一样，成为一名出色的剑士。那么你就不能怨恨这柄剑。一把出色的剑，是成为魔剑还是圣剑，这都是由使用它的人的心来决定的。这柄剑也并不是一开始就是魔剑的。如果你想作为一名剑士而生存于世的话，那你必须对任何一把剑都充满爱，你不应计较这是把什么样的剑。若做不到这点，就称不上一名出色的剑士。

玛丽塔：是……我明白了……我会将它当做我母亲的信物，好好珍惜的。（第12章 达基亚的盗贼）

从魔剑咒术中解脱出来的玛丽塔在塞亚斯的鼓励下，摆脱了自责和悔恨，拿起曾经支配过自己的剑，为了解救母亲，为了成为一名出色的剑士，为了在乱世中生存而重新站了起来，让我们不得不折服于她的勇敢和坚强。

玛丽塔：(流星剑发动！)用"心"驾驭"剑技"……用"心"驾驭"剑技"……喝呀！！哎？这招……难道就是……

夏那姆：……我的天…… （第15章 不同的道路）经典的一幕，除了让我们见识到她惊人的悟性之外没别的，说句题外话，笔者对夏那姆冒充伊萨克王子的勇气和急中生智后高超的语言表达能力还是十分佩服的(笑……)。

加尔扎斯：对不起。那时我找了你很久，一直没有找到你……但是，现在我是一个浑身沾满血腥的人，你还是离我远些好，不要也走上我的路。

玛丽塔：我不要！……不论发生什么是，我永远都是你的女儿……(第24章 黑衣男爵)

父女相认的感人场面，很小就被奴隶商人拐走的玛丽塔终于见到了自己的生父，内心的喜悦可想而知，我们也替她高兴啊！(其实是因为收到了加尔扎斯这种超人~)。

玛丽塔：南娜小姐，好了，快点去说吧！

南娜：不、不过……

玛丽塔：如果你现在不说，以后可要后悔的哟。你想一直就当他的可爱的妹妹吗？

南娜：但是……玛丽塔……

玛丽塔：哎呀！真是急死人了！

少女的天真，活泼此时才让我们一览无余^_^（忙着怂恿人家南娜示爱，自己的事当真没考虑过？），很难把她和战场上那个佛挡杀佛的女强人联系在一起，此时的她完全沉浸在大团圆的喜悦中，真是苦尽甘来啊。

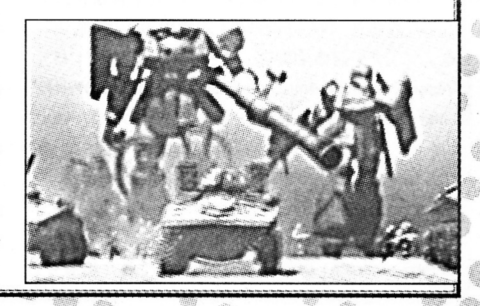
体内流淌着被灭亡的利伯王家的血，背负着奥德的圣痕，这一切似乎注定了玛丽塔的人生会充满坎坷，然而，经历过大喜大悲之后的人生是不是更值得回味呢？玛丽塔在776中的形像塑造无疑是成功的，甚至可以说几尽完美，尽管她没有像拉可秀那样在优古得拉尔大陆史上写下光辉的一页，最后也只是跟随着母亲回到了故乡菲亚那过着与世无争的平凡生活，但在我们的心中永远忘不了那个活跃在北多拉基亚解放军中的熟悉身影，她就是伊萨克王家的出色战士—玛丽塔。

——火花星尘(LV0 曹长，EXP50. 00300)

讨论话题

1 评选火焰之音历代作品中的最强角色（主题有效期4期）

2 评选火焰之纹章历代作品中的最强军团（主题有效期4期）



公会酒吧·品头论足

本酒吧所发表纯属个人意见。

《龙战士 2》 机种:GBA

这款游戏虽然没有华丽的画面，但是完美的剧情和激昂的音乐足以使其跨入优秀 RPG 的行列。当最终 BOSS 在龙的眼前无情地将同伴杀害时，龙迎着他那可怕的魔法以必死的决心冲过去时，还有龙变身为巨龙守护在封印之间的刹那，这一切的一切都带给我极大的震撼，使我难以忘怀。

——胡叶曾(lv13 流浪剑士·EXP85·00825A)

《WILD ARMS3》 机种:PS2

WA3 真的很爆笑。第一次骑马遇敌时，我笑得差点从床上翻下去——什么嘛，一群树在追着我跑，被枪击中了还会摔跤？！之后还遇到了倒立的但赶得上马的猫（巨汗），以及满身肥肉的 PIG……结论：WA3 中其实马跑得很慢？？

——林蕴(lv8 小精灵·EXP40· 00800A♀)

《星之海洋 3》(ps2)，小公司的大制作，一定不负前代盛名，又一个买 PS2 的理由。

《妖精战士．精灵的黄昏》(ps2)，SCEI 的 RPG 制作也一样不可小看，不过这回应该不能接以前的记录了吧？

《宿命传说 2》(ps2)，经典的传说系列新作，延续着漫长的宿命，愿能再创新传说！

——PSO O 长(这也是称号？)恍惚

最近没怎么玩游戏，只玩了一会儿“穿越时空”(PS)，觉得不错：魄力满点的开场 CG，悠扬的乐曲，曲折的故事情节，无不渗透出本作的精华所在，强力推荐！开场 CG 三十遍观赏中！！！音乐四十遍感动中！！！

——杨飞(lv8 史莱姆·EXP40·00691A)

《异度传说》机种:PS2



个人认为比起前作差了不少，机器人设计得一点也不讨好，游戏系统也令人不满，前作的爽快感荡然皆无。

《幻想水浒传 3》 机种:PS2



游戏画面再华丽也比不上创意，幻水系列一出，果然不同凡响。此作绝对称得上今年最强的 RPG 游戏，游戏的画面简洁明快。起初担心的 3D 画面的不适应感也被完全打消，最贴心的设计是键位的设定让人一支手也可以完美得操作游戏，游戏时间也设定地刚好，一般的速度打 40～50 个小时就可以打穿，但要玩到所有的情



□主持人/雪鹰



节就要多多地下一番工夫了。一二代外传中的人物也纷纷出现在本作中，让人回想起当年的刻苦攻略感觉，虽然没有了一二代的那种紧迫感，但在 PS2 上所表现的效果绝对会让你对幻水系列重新有个认识。每个人物的描绘与动作细致入微个具特色，多情节多角色绝对不会让你感到失望。如果今年暑假你还没有打穿它就算是白过了，所以尽量抓住时间去品味一下经典的滋味吧！

——凑热闹的·少尉石田

《幻想水浒》终于出了第 3 代～总的来说前 2 代是很成功的，这次是幻水系列第一次在 PS2 上发售，KONAMI 的实力不容忽视，PS2 的机能用使它达到一个新的意境，好玩 2 个字绝对适合这款游戏。

——路过的·服部半猪

幻水 3 与前两代有着极大的不同：可以选择不同主角进行游戏，在大地图上的行动方式也改变了。但最大的改变莫过于战斗系统，首先是战斗速度变慢，以前的爽快感全无；其次排列实行分组制，一次选择控制两人行动，当有特殊关系的角色分在一组时还会产生骑乘效果或协力攻击，而角色的技能修得系统也使战斗变得更加丰富多彩。总之，幻水 3 是一部不容错过的大作。评分:9。

——倪志(lv12 骷髅·EXP75·00699A)

大墙公告版

在今次的调查表中，众多 mm 纷纷向 TAKO 发难，质问为何公会中全是骷髅，BT 等不雅职业，都没有几个适合女生的。这实在令 TAKO 汗颜，当初实未想到女生玩家群会如此壮大，忽略了这一点，在此向广大女生玩家道歉，并特别为你们创设了新的职业，请从小精灵开始，向着光之女神努力吧。

另外，根据天地枫的建议，魔族在转职后可修得魔法并获得魔力，人族则可得到金钱购买道具。转职后可获得相当于转职次数的 MP 或金币，可使用的魔法等级也与转职数相同。现已确定的魔族一级魔法是“火焰弹”，可令你的攻击目标之头衔一次性地成为“黑乎乎的某某”(如黑乎乎的 BT. BLUE: P)；二级魔法为“冰锋箭”，可令攻击目标的头衔一次性变为“某某刨冰”(如史莱姆刨冰．惊寂)，高等级魔法现在未明，好像第 5 级魔法即有着改变 TAKO 职位的可怕威力... 人族的道具都是一次性使用，其中最便宜的是小喇叭，作用为提高音量，使自己的发言一定被采纳，只卖一个金币；保护伞要卖两枚金币，作用为使自己不受别人低等级攻击的伤害。其他道具正在采购中，敬请期待，欢迎腰缠万贯的大主顾光临。

鉴于公会人(魔)口的不断增加，TAKO 将于下个月进行公会第一次人口(魔)普查，所有公会中的剑士，骷髅，史莱姆们，一定要注意了，若有遗漏请及时反馈。

RPG 的世界渊远而又广阔，因此有着高人无数，想显示自己的实力的话，就请到这里来解答别人的问题吧，累计答对 3 题者可得到头衔“解答之名人”，并获得一点 MP 或一枚金币。

留言:

上期解答：在开始“时空之章”后，选择新游戏后有三个选项，选择第二项输入以下密码会出现一些隐藏设定：にへずもほ　よきん6か　よめちらつ　ぞてねだわ

隐藏设定 1：出现火与冰两位小丑 boss，塞尔达公主和一些提供“言叶”密码的人。

隐藏设定 2:得到言叶密码后，到魔法大树中与大厅的一个女孩交谈并输入对应密码后可获得隐藏道具，可在女孩旁边的书中查看得到的言叶密码。

言叶密码	对应密码	取得道具
あぺれや6	せゆかく1	龙剑(双手持)
あぺれさぷ	せゆかく0	鼠炸弹
不明	すやぴぴも	LV3 星之剑(需持有 LV2 的剑)
あぺれきめ	せゆかかか	LV3 星之盾(需持有 LV2 的盾)

——胡叶曾(lv13 流浪剑士·EXP85·00825A)

今次 lv3 史莱姆デュォ提出了问题，请大家帮助解答：

当 wild arms2 进行到可乘坐机器人后，走过冰原右下方的海岛，会进入一处全是履带的塔，来到一个像教堂的房间后因不知密码而被卡住，希望各位 w. a 达人予以解答。

lv5 小妖精希拉：

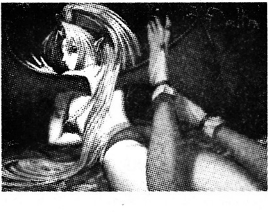
“王国之心”中共有几把钥匙刃？如何取得？小熊维尼的世界缺少的部分怎样才能找到，有顺序吗？为什有些宝箱打不开，需要特殊道具吗？

lv7 少年剑士杨晓达：求教“封印之剑”中“火龙石”的偷盗方法。

lv5 少年剑士伍文斌：1、请问 PS“北欧战神传”中 chapter8 的奉龙殿该按什么顺序进入那八扇门才能使左边的门打开。

2、PS 的“幻想水浒传 2”的忍者之里在哪里？

公会议院



最近魔族势力增长迅速，尤其各位游戏 mm 不约而同地加入了魔族，是因为反面角色总是较有魅力吧。今月仍由魔族掌权，各位剑客们，请努力发言来提升势力值吧。

公会水站

我心目中的 RPG：画面全 CG，系统沿用“FFX”，音乐像“异度”，剧情让人哭得一塌糊涂，还要三五个月回不过神来，DVD9 五张碟，全程中日英三语配音和字幕，价格只有 7800 日元，哈哈，保证卖个千万份！(旁人:他有问题，躲远点...)

——金鑫(lv11 骷髅・EXP65・00256A)

(TAKO:保证赔个几千万)

我心中的 RPG 要有个如克劳德一般酷 or 斯考尔一般帅 or 索拉一样可爱的男主角,再配上同莉诺雅一样倩 or 凯莉一样纯 or 阿娅一样帅气的女主角,进行踩地雷游戏(新一代的《王国之心》?)。当然 CG 要多,故事要好,操作要简。

——希拉(lv5 小妖精・EXP25・00806A♀)

(TAKO:史克威尔 fans 吧,看你举的例子…)

未来的 RPG 应该可以把自己或朋友的头像输入作为主角和 NPC,哈哈,最终 BOSS 我已经有了最佳人选……

——星欣我心(lv5 少年剑士・EXP25・00128A)

(TAKO:我会用我老妈的……)

我心目中的 RPG? 还用问吗,当然是"幻想水浒传"了。原本是 PC 玩家的我,只因玩过了 PC 移植版的"幻水"就义无反顾地投入了 TV game 阵营。在经历过数次"幻水 1,2"的洗礼后,"幻水"系列已经确立了在我心中无法撼动的 No. 1 位置。

——倪志(lv12 骷髅・EXP75・00699A)

(TAKO:这就是"幻水"的魅力)

如果人生可以重来,我想我一定会毫不犹豫的抛弃游戏。她使我快乐的同时我也失去了很多重要的东西。但,人生可以重来吗?答案是 NO,所以我仍旧喜欢游戏。

——デュオ(lv3 史莱姆・EXP19・00817A)

(TAKO:同上)

强烈要求增设模拟经营区!我要种地!我要开游园会!!我要发大财!!!

——林蕴(lv8 小精灵・EXP40・ 00800A♀)

(TAKO:建议转职为农民。)

RPG 是修身养性的,因为一般喜欢玩 RPG 的玩家都不易怒,性格温和,身形微微微肥了一点点,眼圈稍黑……呵呵!看了别生气,因为整天打游戏时或端坐电视前,或卧于床上,或零食包围,想不这样也不行哟^_^b

——陈樱(lv5 小精灵・EXP27・00828A♀)

(TAKO: 传说远古时只有瘦瘦的白熊,但自从有了游戏,熊猫诞生了…)

RPG = Romantic(浪漫)+ Passion(激情)+ Gaiety(欢乐)



——孔令岩(lv3 史莱姆・EXP18・00228A)

(TAKO:RPG 让我们在激情与浪漫之中享受欢乐)

魔导公会,业界 No. 1! 其他部门快投入我魔导旗下吧!

——晁昊(lv4 史莱姆・EXP24・00479A)

(TAKO:汗......)

今次令 TAKO 摔倒的是呆呆的小精灵林蕴,她竟把调查表中"想对编辑说的话"这一标准的带定语的名词当成了启使句,在此栏填上了"一直在想",天!因此林蕴将被冠名为"ぼけ小精灵",以敬效尤。另:你是因"仕返"的哪个意思而起的名字呢?

WILD ARMS 最人气人物调查有了新的进展!现在投票数已经增加到了——2 票!ぼけ小精灵・林蕴支持的 WA3 女主角维吉妮娅与 TAKO 支持的玛利亚贝尔势均力敌,下一期就是决胜负的时候!

TAKO:少林功夫好呀~~~~ 暗.TAKO:真是~~好呀~~~~

TAKO:KONAMI 真强呀…… 暗.TAKO:没治……了呀……

TAKO:这是幻水三…… 暗.TAKO:无敌幻水三……

TAKO:我爱幻水三…… 暗.TAKO:哦也……`唉……

不好意思,因为今次评论幻水的人实在太多了,把 TAKO 要说的话都说光了,只好在这里灌灌水来表达对幻水 3 的喜爱,请多包涵了。

应大家要求,今次评选的主题是——我最喜欢的 RPG!!还犹豫什么,为自己喜欢的 RPG 投上一票!

公会小剧场

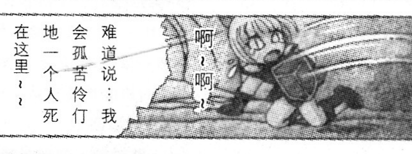
FF XI——游戏的虎穴























事情的起因是处于夏眠状态的恍惚被纯牛奶君从水床上拉起来做皮爱死呕俱乐部……咳咳，恍惚，变异型生物，经常在网上四处瞎逛，除了成为 NT 的地缚灵外在其他地区作漂浮灵。喜欢游戏动漫也仅仅是喜欢，对一些游戏小有研究也仅仅是小。半年多内极度沉迷 PSO，这次有机会为大家服务，大家有心得啊发现啊疑问啊感慨啊什么的尽管往这里来吧～

——恍惚（管理・180exp・00045V）



PSO 稀有道具获得机率研究



■ 系统篇

改换服装后稀有物品容易出现

空手打破宝箱稀有物品容易出现

使用绝技打破箱子稀有物品容易出现

咏唱「ぽよんぽよん」稀有物品容易出现

音响测试“サウンドテスト”听过所有曲目后稀有物品出现率上升

把所有难度的 OFFLINE 任务完成后稀有物品出现率上升

使用 SEGA 纯正以外的记忆卡稀有物品不容易出现

在 DC 上只玩 PSO 不玩其他游戏稀有物品容易出现

很长时间不玩后再玩 PSO 稀有物品容易出现

稀有道具的出现率像玩弹珠台一样变动，靠运气

刚刚失败后稀有物品容易出现

■ sonicteam 篇

sonicteam 操作着稀有物品出现率（靠…………）

说 sonicteam 的坏话稀有物品不会出现（再靠…）

在名字叫ソニチ的房间中稀有物品出现率上升

■ 队伍作成篇

相同 ID 的四个人组队稀有物品不容易出现。

队伍里人数越多稀有物品越不容易出现

进入战斗模式バトルモード稀有道具容易出现

使用服务器サーバー2 稀有道具不容易出现

■ 战斗篇

将敌人瞬杀稀有物品容易出现

使用金钱打倒敌人稀有道具容易出现

会心一击打倒敌人稀有道具容易出现

死亡的话稀有道具出现率下降

击倒最终 BOSS 稀有道具出现率会发生变化

■ 地区篇

从森到坑道走遍每一个房间再去遗迹的话稀有道具不容易出现

进入某一地域的第一个房间容易得到稀有道具

在狭窄的房间里容易得到稀有道具

在必经道路以外的房间，击倒稀有怪物后容易得到稀有道具

走过 5 个区域后到遗迹去，稀有出现率上升

■ 物品篇

用初期装备把 VH 的最终 BOSS 击倒会得到ラヴィスカノン（一般人会保留那种东西么……）

ULT 森第一个房间里如果出现ネルガル的话，这次在森林里很难获得稀有道具

ULT 洞窟第一个房间里如果出现レンジャーフィールド的话，这次在洞窟很难获得稀有道具，MAG 等级太高的话稀有出现率下降

装备新的 MAG 稀有道具容易出现

装备稀有 MAG 稀有道具容易出现

用稀有武器打倒敌人稀有道具容易出现

穿着“异味之铠”稀有怪物容易出现（注意……是怪物，不是道具）

仓库是空的话稀有道具容易出现（BT！！）

身上没有黄色以上名字的道具稀有出现率上升

所持物品的星数合计会改变稀有的出现率（没说怎么变啊……）

■ 时间篇



游戏时间超过 300 小时稀有出现率下降（也有说是 500 小时、1000 小时）

INTERNET TIME 特定时间（日本时间 23 时左右）稀有道具容易出现

早上 OFFLINE 玩的话稀有道具容易出现

ID 不同稀有道具容易出现不同

ID INTERNET TIME 日本时间

GREENNLL 0～99、400～499、700～799 8:00～10:22、17:36～19:58、00:48～3:10

REDRIA 0～99、700～799 8:00～10:22、00:48～3:10

PINKAL 200～299、400～499 12:48～15:10、17:36～19:58

WHITILL 200～299、400～499 12:48～15:10、17:36～19:58

VIRIDIA 100～199、600～699 10:24～12:46、22:24～0:46

■ 状态篇

等级是 10 的倍数时稀有道具容易出现

等级是 123、78 等连续数字时稀有道具容易出现

等级为 84 等时稀有道具容易出现

等级在 85 左右时稀有道具容易出现

等级超过 150 稀有物品不容易出现

等级是 5 的倍数时稀有物品不容易出现

角色的 LUK 值越高稀有物品越容易出现

道具鉴定研究

获得的需要鉴定的道具在鉴定后有数值变化的可能：

一种是武器的威力会变化，就是武器后面的＋N，当然是＋的越高越好，不过这个数值可以通过道具来提升，而且每种武器都有其提升的上限，所以鉴定的时候追求的不是这种数值的高低。

另一种就是最重要的，武器的对应地区属性数值，就是对应某地区是否有修正，这个数值虽然没有很明显的表现在武器的威力上，但是在实战的时候属性高的武器有绝对的优势。一件对森林地区修正 40 的武器会明显的比无修正的同类武器强。鉴定的时候这个修正数值会有±10%的变化。也就是说，一把未鉴定时对森林地区有 20%修正的武器在鉴定后会可能出现 5 种情况：10%、15%、20%、25%、30%。毫无疑问当然是＋10%的时候最有利了，所以如果得到一件稀有道具的话一定要不停的鉴定直到数值变为＋10%。不过原来数值如果是 0 的话就几乎没有提升的可能，就算有也是极其稀有的例外。具有多种属性的武器在鉴定之后数值的变化是整体的……比如说原来的武器对 3 个地区有数值修正，森 10%、洞 15%、遗迹－5%，鉴定之后可以最高到森 20%、洞 25%、遗迹 5%。同时具有四种属性修正的武器……我还真没见过。而且可以捡到的武器修正设定上限是 50%，鉴定后最高到 60%。理论上可以有三种数值到 60%的武器，但实际获得的几率……不如去买彩票。

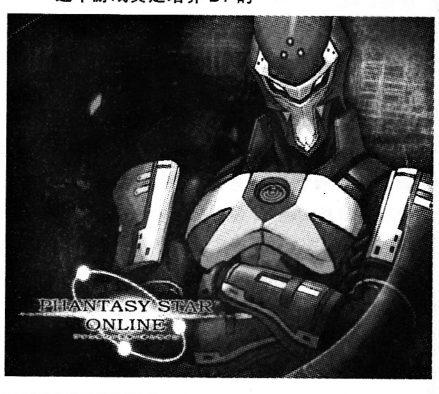
每个 ID 在某种敌人身上获得的稀有道具都是固定的，不可能超越 ID 获得道具。当然，你要谈修改就一边凉快去吧。有些 ID 确实能从一种敌人身上获得两种稀有道具。

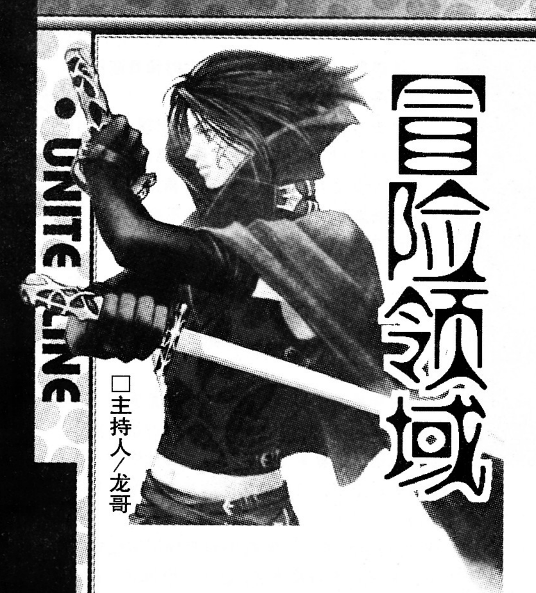
稀有道具是很珍贵的，SEGA 在获得稀有这方面做得很不错，让稀有道具确实地成为“稀有”，想要获得什么稀有道具的话不仅仅需要锲而不舍，还要有超人的运气。在日本官方 BBS 上有一个人帖出过自己为了得到一把阳伞在 ULT 森里走了 5000 多回的探索日记……不得不令人膜拜啊。像 ULT 区域探索 100 周这样的帖子在那里到处是……在 100 周里能得到一件不错的稀有道具就是很大的幸运了。

拿着一件稀有武器在网上是可以吸引到许多羡慕的目光哦……

如果想不努力就获得好东西的话…修改去吧。

这个游戏真是培养 BT 的……





冒险领域

□主持人/龙哥

天气已经不再酷热难耐了，但我们的"统一战线"却热火朝天。今期又有一批新会员加入，使会员总数突破了800人。虽然登陆会员和计算经验值非常烦琐，但"六年级一班"的《电电》小编们依然还是干劲十足。"冒险领域"又有不少FANS加入，看过很多读者的来函，大家对生化系列还是情有独钟的。这期我们特请《电电》著名撰稿人、NT骑士暗星来主持"冒险领域"下的一片新天地："生化公馆"。希望大家喜欢这一栏目，有什么想法多与我们沟通交流。

——龙哥(00002V·主持)

今次有暗星加盟，我们的实力又有所增强。呵呵，今期生化迷们可以被多多吸引眼球了，只是有意见要及时反馈啊。此外，为了顺应大势所趋，我们也在领域内开设"玩友杂谈"(水区)。欢迎大家不吝赐灌。

——金带刀(大魔神·管理·00030V)

观潮有语(推荐区)

《寂静岭2》众人谈

1、刚刚把寂静岭1爆机，我是第一次玩这个系列，我觉得这个AVG所要表现的内容很酷！(特别是2代) 如今玩1代恐怖感是没了，但压抑感还是有的。(昨天就梦见了SH)护士LISA死的那段剧情……很伤感，鲜血从她头上流遍全身。不过，剧情上还是有几个疑问：

A、最后，DAHLIA将她女儿ALESSA和CHERYL合体，变成一个白衣女子，DAHLIA叫她MOTHER OF GOD，我看她不像邪恶的样子，但想一下DAHLIA又不会干出什么好事来，不知那女的到底是善还是恶?

B、制作人名单后的CG中，护士LISA和医生KAUFMAN的关系看上去不错嘛，但LISA不是很讨厌他的吗?

——fantasy8310

2、Silenthill是一个能将别人内心噩梦化为现实的城镇。所有Harry碰到的怪物都是Sheryl前身Alyssa经历的噩梦。心中的恐惧和复仇感让她会攻击你。(bad, bad + ending里面)关于后一个问题……这其实是在模仿一些电影里面结尾提供的花絮。(NoGood搞笑场面，你在看到harry想一下子坐起来却差点从沙发上翻下来就应该有点概念了。)

——Leviathan

3、我也狂爱这个系列，不过说实话，我觉得SH在对游戏的把握上还是不够下工夫。诡异的世界观和COOLCOOL的音乐不能总吸引人的……

——narcisuss

4、我犹豫了好久，最后还是没有把这款游戏打玩，本来有一天都打了好多了。结果我用手枪把那个女的杀了，GAME OVER！白打，又没有存盘！

——mengyihan

5、这才是真正的恐怖！电话铃响，但一看发现电话线是断的；洗手间里传出的笑声，仔细检查却找不到人……个人认为是PS史上最恐怖的游戏了。另外，PC上最恐怖的游戏应该算是《恶灵》吧。

——永远到底有多远

6、对啊～～这游戏我放家里好久了一直没有打玩。总觉得一个人在空荡荡的屋子里打这样的电玩会疯掉的～～……生化的话还好～～打的都没感觉了～～可是SILENT HILL2会在游戏过程中让我陷入一种混乱中……很强烈，不仅仅是对杀戮的渴望，更多的复杂的情感包含在其中……

——mengyihan

7、说实话，我是不敢单独进行游戏的，呵呵。

——永远到底有多远

8、说实话，我到现在还没有敢玩这个游戏

——堕天使路斯华

《恐怖惊魂夜》众人说

背景是前作结束之后，故事围绕着50年出现一次的奇景"恐怖惊魂夜"展开。人们因为种种理由走到一起，却发生了非比寻常的命案。主角透过电子小说出现的描述和对白推断谁是杀人凶手。当然主角同样也身陷险境。剧情还会随着主角的选择而出现分歧。

评价：

1、前作在日本大受欢迎，销售结果极其理想。本作也是相当具有创新意味的电子推理小说，玩起来便会发现谜中有谜。透过字里行间，玩家会感受到恐怖、绝望和官能刺激，有时又会得到一点点幸福感，总之是一部相当奇妙的推理作品。背景音乐异常出色，营造出绝佳的效果。本作虽然出色，只是整个游戏都以日文小说为主，一般大陆玩家恐怕与它无缘。

——金带刀(大魔神·管理·00030V)

2、由于上部销量强劲的关系，所以本作受到注目也是意料中事，而且游戏也没有让FANS失望。剧情和声效都十分出色，完全将恐怖气氛带给玩家，可以说比想象中更好。游戏中有大量分歧路线，相信要去齐所有路线必然要花费不少时间。不过游戏属于电子小说，可玩性不是很高，不是每位玩家都会喜欢。

——RIKU(管理·00012V)

3、以电子小说形式进行的冒险游戏，讲述一班年轻人遇到的离奇事件，当中会有人死亡，充满"金田一"的风格。其实游戏的故事内容十分吸引，游戏中的角色用透明人来表达，让玩家透过故事去幻想角色的外表，这种人物表达方式很特别。只可惜只适合懂日文的玩家，否则，玩这类电子小说游戏根本毫无任何意义，也就不能享受到该游戏的故事性。

——八爪のTAKO(管理·00013V)

玩友心得(研究区)

《鬼武者2》鬼组攻关浅谈

其实鬼组这个小游戏如果只求破关的话并不会很难，只要大概知道地图与敌人配置，还有每一关要注意些要点就没问题了，这篇是笔者破了鬼组之后的一点小心得，希望可以对一些玩家有所帮助。

＊注意事项

1、在最好的攻略情况下，当然是完全用一闪过鬼组是最好的，但是本篇攻略针对的是只求破关或者一闪用不熟的玩家，如何稳定的破关，所以本篇攻略会尽量建议轻松稳定的打法。

2、每一个休息点都有宝箱可以拿，里面的武器请务必替每位伙伴装备并妥善利用。

3、每一关要过关进入光柱之前，请先大略审视一下每个伙伴的血量，派到下一关的伙伴可以恢复一些血，利用这点回复可以让伙伴撑的更久。

4、每个角色往往会优先打掉关卡里面的的罐子，但是罐子里面的魂消失的比平常快，太早打掉的话就发挥不了作用了，善用视角与位置的移动可以保住罐子，不过有的时候罐子真的很讨厌的时候……就先打掉罐子吸了再说吧，自己先主动吸掉魂总比罐子被敌人打破或者被罐子害死的好。

＊角色分析

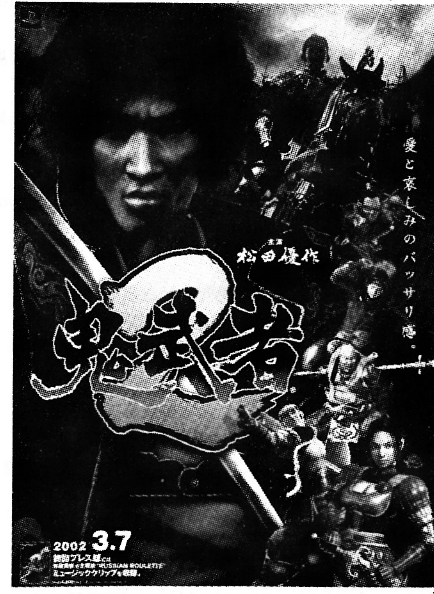
十兵卫：虽然是主角，不过在鬼组中没什么发挥的空间……也许是鬼组中最没用的也不一定?大概只能出来放放鬼战术吧。

阿邑：阿邑也许是重要度最高的角色，利用她的必杀技可以制造出各种大小颜色的魂，制造出的蓝魂黄魂可以让同伴补给恢复，凹鬼魂吸收数的时候她这一招也非常的重要，不管是求稳定还是拼鬼魂量她都是重要角色，有必要时甚至应该让她换回初始武器多砍几下多赚点魂。

小太郎：小太郎也是没什么发挥空间的……大概是拿来当肉垫或者发挥他的高机动力的吧?收拾残局的时候也还不错。

惠琼：他在只求稳定过关的情况下是很不错的角色，用了他的必杀技之后就可以减少血的损失，专打硬战的强者。

孙市：后半段关卡攻略的重要人物，提供强大的火力，在前半段就算要踩著伙伴的尸体前进（比如十兵卫、小太郎)也要让他活下来应付后面的敌人。



＊关卡分析

1、鬼岛地阶的大厅：七只蜥蜴兵，黄魂四罐、青魂一罐

蜥蜴派谁打大概都差不多，建议可以派阿邑出来制造鬼魂，或者派惠琼出来放必杀技，防止蜥蜴兵乱砍把瓶子砍破，或者索性派出孙市用火枪先把瓶子打破吧。

2、幻梦空间：红色织田兵五只，黄魂两罐、青魂两罐

基本上大概也没有什么问题吧，惠琼先往前冲到五只中间放个必杀技，就慢慢把他们玩死了。(若用他必杀技可能需放两次)

3、休息：舞雷刀、随机

4、出雾隐之森后织田像前的水池：青蛙十只，黄魂三罐

这一关也是相当的讨厌，画面上如果有瓶子的话，角色会优先打瓶子，而不会插地下的青蛙，所以就先把瓶子打破，或者利用视点让瓶子不出现在画面上吧，最好派出追讨动作快的角色……

5、鬼玄武中间的大厅：白色织田兵三只、黑色织田弓兵三只，黄魂四罐、青魂两罐

先让惠琼冲到画面中间两只白色织田兵处放必杀技，这样就可以保住最危险的两个瓶子，剩下的要怎么解决就看个人吧，我想继续用惠琼或用孙市都是不错的选择。

6、鬼岛拿土荒槌的大厅：蜥蜴兵三只、机器人一只，黄魂两罐、青魂两罐

这一关建议派出阿邑赚魂，机器人发红光的时候乖乖防御应该就没有什么大问题了。

7、休息：冰刃枪、狼牙苦无、药草

8、由金山进入岐阜城的螺旋阶梯：蜥蜴弓箭手三只，黄魂两罐、青魂一罐

建议派小太郎发挥他的机动力，冲上去一人一刀再赶快冲下来。注意角落总共有三个瓶子，拿完再走。

9、幻梦空间：棍棒男一只、直升机草两只，黄魂四罐、青魂两罐

用孙市打死他们，或者派惠琼出来放必杀技就可以轻易解决了。下一关要有强敌出现，最好调整一下伙伴的状况。

10、岐阜城天守楼顶：大球怪一只加很多小球怪，黄魂四罐、青魂两罐

说实在的，这一只真的蛮讨厌的，一开始先把地上的瓶子打破吸一吸之后，就用远程攻击偷射（最好是孙市啦），小球撞过来的时候就防御，当大球开始移动之后就要准备落跑了。其实如果可以，真的该用一闪，这只大球怪的一闪判定其实很大，闪个几下它就爆了，但是万一一闪失误，被撞个几下就是三分之二的血……如果在求稳的情况下，还是继续用孙市，他靠近就换十兵卫用鬼战术阻止，应该也不会减太多血才对。

11、岐阜城东天汐见橹：滚滚君五只，黄魂四罐、青魂一罐

这里也没什么要注意的，派谁应该都可以一只扫台，不过最好一出来就先挥一刀把瓶子打破，免得一开始被滚滚君撞破瓶子。

12、幻梦空间：食人草两只、蜥蜴兵一只，黄魂四罐、青魂两罐

中间那只蜥蜴可以拿来连续一闪啦……不过我个人建议派阿邑出来慢慢砍，好好把鬼魂数赚个够顺便恢复一下伙伴的状态。

13、休息：旋风丸、随机、五雷神机、随机

14、岐阜城东天的螺旋阶梯：蜥蜴弓箭手四只、黄牛头一只，黄魂三罐、青魂两罐



这一关可以用孙市与上方的蜥蜴弓箭手对射，不过一些损伤恐怕是免不了的，但是派小太郎冲上去杀弓箭手也要在路上损上不少血，此处的蜥蜴弓箭手又比较耐命要砍两下，而且还要再冲下第一层来打黄牛怪……怎么选择还是看个人吧。打第一层的黄牛怪建议用阿邑，可以赚些补给，打完黄牛之后就再冲到顶上过关吧。

15、岐阜城东天的楼顶：铠甲兵两只、跳跳三眼三只，黄魂三罐、青魂两罐

这里用孙市的五雷神机躲在远处打就够了，没什么麻烦的。

16、休息：土荒槌、猛火油柜的火桶、国崩和炮弹、药草

这里的宝箱里面可拿到只能发射一发的国崩，这发炮弹的威力当然强大啦，红牛只要中一发就得拜拜了，当然要拿去K信长也可以，不过发射这发炮弹之前最好把画面上的瓶子都打光，免得唯一一发宝贵的炮弹浪费在打瓶子上（我第一次拿到很高兴的发射大炮的时候就发生了这种悲剧……）

17、幻魔塔打四脚男的地方：红牛哥两头，黄魂四罐、青魂两罐

用十兵卫的土荒锤虽然是不错的选择，不过用孙市的火焰枪就可以更轻易的解决。

18、幻梦空间：棍棒男三只，黄魂两罐、青魂两罐

用惠琼的必杀技虽然是不错的选择，不过还是用火焰枪能更稳定的解决。

19、休息：药草 X2、丸药

20、与信长决战之处：人形版的信长 BOSS，黄魂四罐

信长的话也没什么好客气的了，存着的鬼战术和长程攻击武器全部都上吧！不过如果力求稳定的话，先把信长引诱到角落之后，再用孙市的火焰枪狂烧（无法防御信长又不能逃），保证十秒不用就让信长去过幸福快乐的日子了。打完之后别急著过关，先吸完信长的魂再走吧。

玩友杂谈（水区）

“编辑部论剑”

近来“冒险领域”人气飚升，大有超越“花之都市”之势。各位领域内的 AVG 菁英们，我们要团结一心，向“战线”三大势力进军！

——野望の龙哥

活活活活……（众 FANS 热血沸腾中）

哈哈哈哈，想超过我们？哈哈哈哈，休想！

——乱入の惊寂

啊，有奸细！哼，想走没那么容易！接刀……

——冷峻の金带刀

¥% ㄛ☆◎§! φ……

三天三夜后……

呼、呼、我砍……呼、呼、我挡……

……

你们在干什么！?大家都在拼命工作，你们却在这里玩“刀魂”？都不想混了吧！！！

——大怒の Shining

啊，啊，已经 8 月 17 日啦……都怪你的“成美娜”太笨了，三天也赢不了我

——奄奄一息の惊寂

呸，呸，你的“御剑”才笨，打不过我还不认输……

——精疲力竭の金带刀

……

（注：“战线”前三大势力：1、魔导公会 2、策略同盟 3、花之都市）

玩友论坛（讨论、交流区）

本期话题：对 AVG 的理解

AVG 是美好的，AVG 不是只有生化危机和鬼武者，能作 AVG 的也不只是 CAPCOM，也许这话太片面，但感受多些的东西绝不是什么坏事。

——王鹏（LV7 冒失者・38EXP・00381E）

我对 AVG 游戏有种说不出的依赖。我是个 AVG 狂，为了达到最短的通关时间，我总会不择手段。我对除了 S・RPG 外的所有游戏都感冒，漫画、动画、篮球都是我的追求。我也希望今后的 AVG 游戏能深延这些背景，呵呵，让我成为 C・A・B・G 达人！

——曼哈顿狂舞者（LV3 冒失者・15EXP・00801E）

AVG 游戏可以让我大胆、勇敢的面对人生。

——史鑫（LV8 冒失者・40EXP・00541E）

许多 AVG 游戏的真实感至今仍让我感动不已。想体验超越常人的感觉，来打 AVG 游戏吧。

——梦冒险（LV12 冒犯者・75EXP・00713E）

生化公馆（冒险领域分俱乐部）

本想效仿杨威利提督来个两秒钟演讲就下台的，但背后 Shining 的眼神让我浑身发冷……暗星（LightLucifer），这是我最常用的两个 ID。出没于 www.stage1st.com/bbs/。发表过几篇小文章，Light User 的一员。也不多说了，这里是各位的舞台，我只是个司仪而已。唔，总之，以后请多关照了。

——暗星（管理・170EXP・00035V）

乱谈生化——对生化的一些感想杂谈

＊史上最强的僵尸

若论肉体强度最为坚韧，除了布拉德・维克斯（《生化 2》中特别钥匙携带者）之外再无第二人选。当



初在《生化 1》片头影片中吓得抛下吉尔等人驾机逃走的就是他，别看这家伙是警署中出名的胆小鬼，可变成僵尸后还真不含糊。如果按正常的攻关方式，不先取得警署内那两个弹夹的话，想打死他门儿都没有。不愧是被追踪者的病毒感染过的角色，果然与众不同。（笑）

不过，要论最强僵尸的话，布拉德比起“那位”来还差了一个档次。答案揭晓！它就是《生化》史上第一只登场，名留青史的——啃头僵尸！

在 EASY 模式中，吉尔要让它动弹不得至少需要六枪，第二次袭来后巴瑞又补上了三枪（注意，巴瑞拿的是左轮啊！），最后还是将头打碎才解决了他，单论肉体强度仅次于布拉德，而其多才多艺则是布拉德所无法比拟的。它不仅具有历史意义，而且会开门、会装死，演技也是出奇的好，想当初那回眸一瞪的眼神不知迷住了多少人的心，就连 CAPCOM 对其也是关爱有加，给它来了个超奢侈的脸部特写，《生化》世界中几十万只僵尸，只有它享受到了这种待遇啊！！

领导栽培群众鼓励什么的（笔者满头大汗的后退）。什么？您要我配合一下重现当时令您获奖的那个经典场面？…………

救命啊，非礼啦！！！

生化名词解释

B. O. W.：Bio Organic Weapon 的缩写，即有机生命体兵器。是 UMBRELLA 运用 T 病毒和 DNA 的结合技术制造出的生物兵器的总称。由于二次感染而变异的昆虫及其它不规则变异生物不在此列。



U. B. C. S：Umbrella Biohazard Countermea－sure Service 的简称，是 UMBRELLA 为了解决生物兵器为公司造成的麻烦而设置的专门部队。《生化 3》的男主角卡罗斯就属于这个组织。

豆腐：《生化》世界中最诡异的存在，同样也是《生化 2》通关后出现的隐藏角色。只凭一把小刀就敢驰骋在危机重重的 RACCOON 市，其胖嘟嘟白嫩嫩的外表引得僵尸都忍不住想吃他几口豆腐。事实上，豆腐其实是游戏中所有人类形态生物的雏形，也就是在游戏制作过程中测定背景优先顺位及各角色判定格的存在。游戏中的每个登场人物都是在豆腐经过图形处理后做出来的。

追踪者：《生化 3》中最恐怖的生物，手持火箭筒对吉尔穷追不舍，并且在每次被击倒后不久就能再度站起。那么，它是怎样诞生的呢？为了克服 T 病毒感染的生物兵器不听指挥的缺陷，UMBRELLA 欧洲支部研制出了"NE－α"这种新型病原体。在开发计划中，UMBRELLA 大大加强了生物兵器的智慧能力和控制能力，使得经过这种病毒注射的生物可以接受开发者的简单程式命令。而由这种病毒研制成并在《生化 3》中出现的追踪者，接受的命令就是"杀死所有 S. T. A. R. S 的幸存者"，这是我们经常听到他喊出"S. T. A. R. S"并对杀死吉尔如此执着的原因。

H・C・F：威斯克尔目前所属的神秘组织，缩写原意不明。他们拥有极强大的实力，同 UMBRELLA 属于敌对关系，在《维罗尼卡》中将洛克佛德岛基地摧毁的就是他们。目前对他们还没有更多的情报，但是被利昂带往交给美国政府保护的雪莉现在好象落入了他们的手中，这使人对 H・C・F 与美国政府之间的联系产生了一丝疑虑……

《生化》系列发售年表

名称	机种	发售时间
《生化危机》	PS SS NGC	1996. 3. 22 1997. 7. 25 2002. 3. 22
《生化危机 DIRECTOR'S CUT》	PS	1997. 9. 18
《生化危机 2》	PS DC N64	1998. 1. 29 1999. 12. 23 2000. 1. 20
《生化危机 DUAL SHOCK ver》	PS	1998. 8. 6
《生化危机 2 DUAL SHOCK ver》	PS	1998. 8. 6
《生化危机 3——最终脱逃》	PS DC	1999. 9. 22 2000. 11. 16
《生化危机——枪下游魂》	PS	2000. 1. 27
《生化危机・代号维罗尼卡》	DC	2000. 2. 3
《生化危机・代号维罗尼卡完全版》	DC PS2	2001. 3. 22 2002. 3. 22
《生化危机五周年纪念豪华限定版》	PS2	2001. 3. 22
《枪下游魂 2——生化危机・代号维罗尼卡》	街机 PS2	不详 2001. 11. 8

*《生化危机》敌人一览表(NGC)

狗——最好用散弹枪，当然距离远也可用手枪对付。难度:B

乌鸦——完全可以不与其战斗，只要你不惊动它(不开枪，不跑就没事)。难度:D

丧尸——强化的敌人，重要通路上一定要清理干净，当然你水平够高也可以躲。对付墓地里的爆走丧尸可以先举枪瞄准，当它跑过来的瞬间向其头部开火。难度:C

暴走丧尸——难度:A

大蛇——硫酸弹对它特效。难度:C

蜘蛛——攻击力低，行动缓慢，受伤就是失败。难度:D

鲨鱼——别发傻了，逃命要紧！难度:C

植物——推荐用药水，硬打的话尽量用手枪，不要浪费子弹。难度:C

猎杀者——较强的敌人，但是每次碰上都有地形优势。难度:C

大蜘蛛——攻击力非常高，但速度慢，可以贴身绕行。只要避开那极具攻击力的第一对脚即可。难度:B

变异女——面相恐怖，但是可以避免直接战斗，所以……难度:C

大昆虫——威力大，速度也不慢，很容易受伤，尽量用麦林枪对付。最好装备回避道具。难度:A

T－1——画面切换后立即转身退至门口，转身用麦林枪攻击，五发搞定。难度:D

T－2——比第一次难打些，一定要装备回避道具免得被它抓住。注意别让巴瑞死了，可以乘它攻击巴瑞时在背后放冷枪。拿到火箭筒时可要瞄瞄准啊，不要告诉我你四发都打空了。难度:A



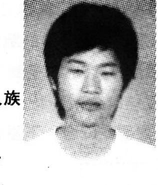




战线交友区

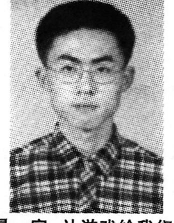
姓名:徐泉
年龄:16
所属:魔导公会．人族
编号:00346A
等级:LV3 少年剑士
经验:15EXP
留言:为我们所喜欢的游戏而努力!

姓名:竺振中(LEONA)
年龄:20
所属:魔导公会．魔族
编号:00780A
等级:LV4 史莱姆
经验:20EXP
OICQ:56665191
通讯地址：上海市四川北路 1906 弄 41 号
留言：我非常喜欢 GAME，但身边这类朋友太少，所以上海的朋友们给我写信吧！以后一起来打拳皇。

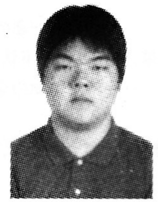



姓名:胡叶曾
年龄:19
所属:魔导公会．人族
编号:00825A
等级:LV2 少年剑士
经验:12. 5EXP
OICQ:38010183
留言:结交喜欢 GBA 的玩友们。

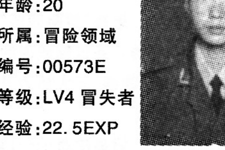
姓名:余文杰
年龄:21
所属:策略同盟
编号:00693B
等级:LV3 上等兵
经验:16EXP
OICQ:54555690



姓名:胡衍
年龄:20
所属:策略同盟
编号:00518B
等级:LV5 伍长
经验:25EXP
ICQ:79966536
留言：天下玩家是一家，让游戏给我们带来无穷的乐趣和永恒的友谊。



姓名:王玮俊
年龄:15
所属:动感空间
编号:00083D
等级:LV3 生徒
经验:18EXP
通讯地址：上海闵行区虹桥镇上虹新村 2150 弄 25 号 502 室
留言：喜欢 GBA 游戏的朋友向我靠拢！

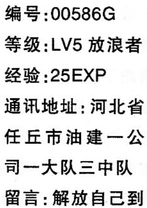


姓名:唐奥
年龄:20
所属:冒险领域
编号:00573E
等级:LV4 冒失者
经验:22. 5EXP
通讯地址：辽宁省总队武警第四支队 12 中队
留言：虽然我是个军人，但我首先是个游戏狂迷。



姓名:冯伟平
年龄:20
所属:花之都市
编号:00187G
等级:LV5 放浪者
经验:25EXP
通讯地址：长春市朝阳区湖光路 30 号 1080 信箱(130012)
留言：我以能收集到特殊游戏周边为荣，希望有人同我分享它们特有的魅力。

姓名:李晓华
年龄:25
所属:花之都市




编号:00586G
等级:LV5 放浪者
经验:25EXP
通讯地址：河北省任丘市油建一公司一大队三中队
留言：解放自己到广阔的游戏空间来吧。

第八期"统一战线"幸运会员获奖名单：

大奖:高达战记正版软件一套
福建龙岩谢永坪

其它奖项：
《逆转裁判 2》正版游戏软件：
湖北彭渊　重庆李春来　北京张军　河北杨玉临　北京彭成文
PS2 原装记忆卡：
珠海张龙侠　江苏许阁　广州胥晓东　河南吴波　天津赵华

限于篇幅，增刊名单不在杂志上刊出。编辑部已向以上幸运会员发出通知，请注意查收奖品。

注：由于统一战线会员增多，下期 A、B 类奖项人数增至六人，C 类奖项人数为 30 人。幸运会员皆从对应等级的统一战线各俱乐部会员中随机抽取。



信息屋

● The King of the Fighters 2000 机种：DC

我玩了几次，隐藏要素要用特殊 ST 来找……先前公布的那些天花乱坠的怀旧背景根本不能在街机模式中出现，对战时谁有空欣赏啊！！——失望。音乐倒是很好，全新混音版，酷！

BY 黄金体验

对战台

● The King of Fighters 99 SUPER CANCEL 技

板齐琢磨：于猛虎无赖岩↓↙← ＋ A or C 中可以 cancel 龙虎乱舞↓↘→↘↓↙← ＋ A or C 极其无耻的招数，只要防了第一招，龙虎乱舞必中(不防第一招就没事了)。

红丸：在雷刃拳↓↘→ ＋ A/C 和真空片手驹(↓↙← ＋A/C)中都可以接上幻影 HURRICANE(↓↘→↓↘→ ＋ B or D)，如果以真空片手驹连，必须是远距离击中对手且要在此招末出才可以，至于雷光拳↓↘→↓↘→ ＋ A or C 在 COUNTER MODE 中速度大减，没有可能。 在利用上 strike 后才可以连上雷韧拳 -> 雷光拳的 super cancel 连续技。

特瑞：于 POWER WAVE ↓↘→ ＋A ROUND WAVE↓↘→ ＋ C POWER DRIVE →↓↘ ＋ A or C 。POWER SHOOT→↓↘ ＋ B or D 中都可以 cancel HIGH ANGLE GEYSER↓↘→↓↘→ ＋ B or D。

板齐良：于虎・疾风拳↓↙← ＋ A or C 或者虎咆→↓↘ ＋ A or C 中可以 cancel 天地霸煌拳↓↘→↓↘→ ＋ A or C，不过攻击力奇弱。

真・京：轻四百・拾七式铄铁→↘↓↙← ＋ B 中 cancel 百八拾・式↓↘→↓↘→ ＋ A or C 击中一下后 cancel 的去血多，另外还可以在七十五式改↓↘→ ＋ B or D 或是重四百・拾七式铄铁→↘↓↙← ＋ D cancel 大蛇稚↓→↙↓↘→ ＋ A or C

莉安娜：于 X－CALIBER↓↘→↘↓↙←＋ A or C 中 cancel V SLASHER 跳跃中↓↘→↘↓↙← ＋ AorC 效果极好。

薇普：BOOMERANG SHOT CODE：←↙↓↘→ ＋ A or C 或 STRENGTH SHOT TYPE B CODE：→↘↓ ← ＋ B 中 cancel 超杀 SONIC SLAUGHTER CODE：KW ↓↙←↙↓↘→ ＋ A or C。

包：PSYCHO BALL ATTACK FRONT ↓↙← ＋ A 接 PSYCHO BALL ATTACK MAX ↓↙←↓↙← ＋ A or C 几乎可以完全封住对手的行动，接 PSYCHO BALL CRUSH SP↓↙←↓↙← ＋ B or D 的攻击力惊人。如果这样搞对手，真有点无耻。

香菲：万泊后宴近敌时→↘↓↙←→ ＋ A or C 中使用卫气守炮（万泊后宴中↓↙← ＋ A or C），然后立刻 cancel 超白龙↓↘→↓↘→ ＋ A or C。难度高。

KING：MIRROR KICK→↘↓↙← ＋ A or C 或 MIRAGE DANCE （近身←↙↓↘→ ＋ A or C）中接上 SILENT FLESH↓↙←↓↙← ＋ B or D ，如果对手在版边的话，在 近身时用双毒蛇击↓↘→ ＋ D 后接 SILENT FLESH。

不知火舞：龙炎舞↓↙← ＋ A or C 中可以 cancel 超必杀忍蜂↓↙←↙↓↘→ ＋ B or D ，如果 cancel 凤凰之舞↓↙←↓↘← ＋ A or C 无法连续，但是可以造成逆向攻击。

——KING(主持・00004V)

● GGX 生存模式 100 级研究

GGX 的全称是 GULITY GEAR X(中文译名有罪恶客星 X 等)，是由 SAMMY 制作的一款超人气 2DFTG。于 2000 年 12 月 14 日发售了 DC 的移植版，笔者也有幸接触了这款很值得研究的游戏。在 VERYHARD 下闯过生存模式（没用过金手指）后，想在这里谈谈笔者的一点心得，如果有不足或错误之处还请各位 GGX 达人们海涵和指正。

首先，玩家最好能把 GG 模式打出来（不用隐藏人物把街机模式通过去，条件 1：中途不能续关；2：时间设定为 60 秒；3：难度 NORMAL 以上）然后在 OPTION 里面打开 GG 模式，这样有一些角色的速度，攻击力，攻击方式，空中跳跃数等都会发生变化（明显的有 BAIKEN、CHIPP、KY），这样的话挑战生存模式会相对容易。

其次，先了解生存模式下的特点：1，战斗过程一定要快速的不断进攻！无论自己血多还是血少的时候都要压着对手，千万别指望战斗终了来靠血多胜，让战斗的节奏跟着我们走，原因是：每当打 BOSS 前，只要时间用的少的话，我们所使用的角色的血会自动涨满。2：尽量保持满血状态（可能有点难，但尽量达到），不但是为了能满血迎战下一个对手，还有一点是 PERFECT 战胜对手有可能加 1 到 2 级，别小看这 1、2 级，因为在生存模式下无论你是否干掉了非 BOSS 的对手，一旦满 10 级，那么就会直接遇 BOSS。比如我现在 57 级在下一个对手升 3 级才能遇 BOSS，如果上一战我 PERFECT 的话，现在可能 58 或 59 级，就更容易见 BOSS，那么见 BOSS 前花的时间相对少，就会自动满血遇 BOSS 了。3：多用连击或强力的重击招数，打中对手后自己的 HP 会有所上升（象吸血一样＊^_^＊v）；还有一点值得注意的是与对非 BOSS 战不同，战胜 BOSS 后血会回复三分之二这么多。

好了，在对生存模式有所了解后，就是对玩家自己技术的考验了。笔者用的最好的是 POTEMKIN 和 CHIPP 二人（－ －|| 正好是 GGX 里面速度最快的和最慢的），在 100 级的漫长征途中，前 50 级不难（有格斗基础的玩家应该说很容易），所以前 50 级可以顺利通过。在这里只提一下里面的几个难点：60 级 BAIKEN，攻击力超高，防御方面几乎无懈可击(中段下段处处防的到位)，很难有破绽，其实打到 60 级以上就感觉到电脑在作弊，我方角色的攻击力大大下降，而电脑的大大上升，被梅喧用超杀天地人击中就知道了(半条血以上)，所以这时候就要多用投技(梅喧喜欢防御么)，比如 POTEMKIN，还有 ZATO 等指令投最好用，一般跳跃过去在空中输入指令后落地直接就让她中招，没指令投的角色或发招慢的只能普通投了，有一点要注意的是看准机会投，盲目出手的话……… 70 级的 BOSS 是那个 BT 医生——FAUST，他的TENSION GAUGE 是无限的，而且普通必杀都是丢陨石，而且有时候一丢就是 3、4 个，防御后的血都要掉不少！更无耻的是他的随机超杀一定十有八九都能召唤出死神，而且由于可以无限的发超杀…… 对付这个流氓(T_T 请允许我使用这个词)，一定要缠着他(防止他瞎丢陨石)，但最好不要在他的前方(他那个超杀需要蹲防)，不时的跳到他身后攻击，这时候也最好用各种各样的投技（也可以用连续技），就这样不停的围着他跳跃攻击，当他超杀落空的时候就说明我们的机会来了。总认为 70 级是道坎，过了 70 级后面就相对容易了，有人说 80 级的VENOM 有点麻烦，其实那打台球的家伙多用地面组织起来的连续技就能取胜了(小心他打的台球就是了)。90 级的 MILLIA 速度极快，我的打法是不停的跳跃攻击(地面攻击她几乎就不中招)，一旦她中招就尽量给她最大伤害，也比70 级容易，和 100 级的 ZATO 打要少露破绽，我用 CHIPP 打他的时候几乎不让他动手，就算他不停的防御也要打到他露出破绽来，过了后就 100 级达成了。

最后要提到的是 COUNTER HIT，这也是笔者还要反复研究和掌握的地方。在观看日本 GGX 玩家的录象后，感觉日本玩家掌握的很自如，靠 COUNTER HIT 可以连出更多厉害的连击，只要掌握好了对生存模式和实战都有莫大的好处。

对 GGX 的研究就先到这里了，我想广大的中国也是藏龙卧虎的地方，GGX 的高手一定多多，欢迎共同研究指出笔者的错误和不足。（笔者的 QQ：22340901）

——ラングリッサ－于 2002 年 7 月 17 日 22：00 修改于 2002 年 8 月 8 日 22：00

● The King of the Fighters 2000 典型连续技

Andy：跳 D→击壁背水掌→dash 3a→(ST Rocky)→空中 1hit→幻影不知火落下→飞翔拳→蹲 C→MAX 超裂破弹

Choi：蹲 c→前 A(ST Yuri)→真超绝龙卷

（最后 1 hit 命中）→落下凤凰脚

Yuri：CM 下敌人版边 跳 D→蹲 C→飞燕旋风脚（ST Maxima）→飞燕疾风拳蓄力 MAX→（ST Maxima）→飞燕凤凰脚

Shingo：cm 下敌人版边 Jd→Jd→A→俺式花研→胧车未完成→C→（ST Maxima）→燃烧真吾→胧车未完成

Kyo：蹲 B，B→ST 里八神→七五式改→七五式改→砾铁→荒咬→九伤→七濑→敌人到版边 ST 里八神→七五式改→大蛇稚

Benimaru→CM 下 JD 逆向→蹲 B，B→前 B→真空片手驹→幻影飓风→（ST Mary 抛起）→雷韧拳→雷光拳

Robert：敌人版边 JD→极限流连舞脚→龙翻蹴→ST Seth→龙翻蹴→前 b→九头龙闪

K'：JD 逆向→A 、A→Iron Trigger→Second Shell→Heat Driver→Blackout（ST Mai）→Heat Driver→Blackout（ST Mai）→Heat Driver

King：cm 下，敌人跳起→Suprise Rose→Illusion Dance→st neogeo→Venom Strike→Illusion Dance

Chang：自己版边→JD→JD→（ST Seth）→JD→JD→Seth 的第二 hit→铁球大爆走

Mary：近身 d 两段→前 b 两段→Straight Slicer 追加 Crab Clutch→ST Seth→CD→Spin Fall→Seth 第二 hit→M．Splash Rose

Athena：普通投→ST 柴舟→Psycho Shoot→Psychic Teleport→Psycho Sword→ST 柴舟→Psycho Shoot→Psychic Teleport→Psycho Sword→ST 柴舟→Psycho Shoot→Shining Crystal Bit

Ralf：CM 下 Ralf Kick→ST Yamazaki→Ralf Kick→Ralf Tackle→Horse－Mounted Vulcan Punch

Mai：CM 下 C→龙炎舞→凤凰之舞→ST King→凤凰之舞→龙炎舞→超必杀忍蜂

Iori：CM 敌人版边 Jd→JC→A、A→暗拂→暗削→ST 高尼兹→暗削→葵花→葵花→八稚女

Joe：JD 逆向→ST Seth→世上最强之低踵→ST Seth→世上最强之低踵→晕点

感谢星之巡行友情提供！

冥悟室

●格斗看法（二）

距离

相较节奏，距离更容易理解。控制在自己最舒服的距离是获得最终胜利的根本。要想有效地利用距离进行战斗，就不得不对常规招数的判定有一定程度的把持。出招之时，收招之际，正是防守薄弱，攻击最佳的时机，抵消技就另当别论了。如果能把与对手的距离控制在合适的范围内，就可以避开攻击予以反击，抑或用判定更强的招数瓦解对手的进攻，转入己方的攻击状态。常见的手法还有用在对付倒地的对手中。倒地之后，很多人常常急于反击或者利用攻击扭转不利局势，当避开这样的负隅顽抗的出手，暴露出来的破绽就会要了他的命！KOF99 中紧急回避的设定就是这种思想非常鲜明的体现。同样利用距离，也可以设下陷阱诱使对手入瓮。旧招将止，新招陡生，令那些想趁隙上前讨巧的人措不提防。不同风格的人物有不同的控制距离，可以叫做"判定范围"，在判定范围内，个人才能发挥最大实力。处在非判定范围内时，使用牵制技直至转移到判定范围内是非常明智的。为了人物的平衡，游戏厂商设计人物的时候一定会在他（她）的非判定范围内赋予少量扭转局面的强力（乃判定和速度，而非威力）招数，这些攻击手段是很难形成连技的。不要认为使用这些招数不够华丽，这才是救命的家伙，应该熟练掌握。审时度势，倘若不适合使用的这些招的时候，还是老老实实用牵制技为上。

心理

兵法有云：攻心为上，攻城次之，恰代表了心理战在格斗对战中至高的地位。前面提到的节奏、距离和现在所说的心理其实是一个层面上的东西。所谓一法通，诸法通。当玩家上升到一定的境界时，掌握这些只是水到渠成的事。回到心理的话题上，一个不会格斗的人玩格斗，信手狂搓乱打的确是一件令人头疼的事。为什么？就因为无法揣度对手的心理，不知道他什么时候会出什么样的招，不能选择其破绽攻击之。这应当不是心理战的局限性吧？：）心理上的胜利会带来最终的胜利。具体说来，掌握对方心理能料敌与先、制敌于后。好的招式都是有把握的招式！影响控制对方心理更胜一步。这有点象日本武道中所谓的气了，从气势上给予对手打击，利用心理限制对手的攻防。霸道之气，使对方处处受挫，出手迟疑，裹足不前；平逸之气，使对方绵软无力，信心匮乏；顽固之气，使对方疲于应付、过尤心悸。霸道、平逸、顽固等等这些格斗的风格很普通，但真要能使这些气势溢出屏幕，当真难能可贵了。对能够做到这点的达人来说，这是自自然然的一件事，而无法做到的玩家该怎么办呢？常言道，造情先造势，造势又要在出招上花一番功夫了。

是不是感觉此三要素之间颇多联系？三者本就是一体，只是为了让大家看得明白拆开来说罢了。看到这，如果有人问，格斗游戏是不是有什么速成的法门，答案依旧是没有。苦练加巧练是提高格斗技巧的唯一方法。没有基本功，这三要素就是没有肌肉的筋骨，一无是处。一时兴起，写下了以上的文字，很多高手有更深刻的认识，欢迎到我们的冥悟室开坛说法。

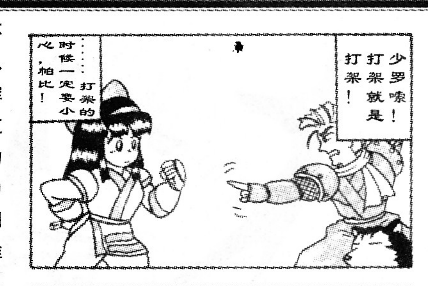
——乱斗 RIKU（管理·00012V）

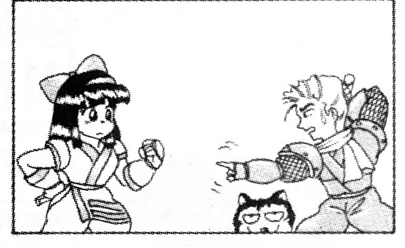
濯笔池

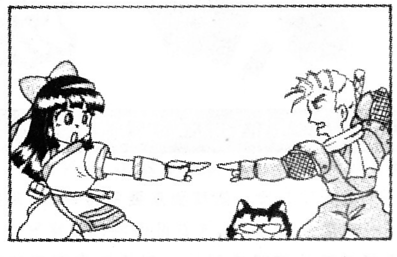
这是新开设的地点，热血道场的成员们有不错的黑白画稿或者四格，就带到这里和大家见个面吧！

公告牌

统一战线各个板块都开始筹办分俱乐部的组办。热血道场恰好能发挥所长，让格斗迷们过足瘾！所谓文无第一，武无第二，现招募各个分俱乐部的主持人。要求：1、在主持的格斗游戏领域有较高造诣。2、工作热情，认真，细致。此二条足矣。有兴趣一试身手的朋友，请寄一份你和有关格斗游戏方面的简历来。首批分俱乐部为：KOF 俱乐部、Street Fighters 俱乐部、Tekken 俱乐部、VF 俱乐部。如果大家有好的提议，也欢迎提出。



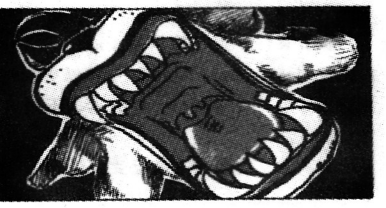


















动感空间



经过上期的悬赏，本期中不但登陆了那传说中得《鬼泣》图片，还登陆了整个通关心得与攻略，本想拉入动感空间得，只可惜光文字就要两页，在加上本空间原有得内容……。

NGC 上发表了诸多 ACT 游戏，虽然以马里奥为蓝本有些俗套，不过任天堂一向以操作性和趣味性来赢得玩家的心，看来这几款游戏还是值得关注一下的，希望下次能够见到诸多这方面游戏的文章与研究吧～！可是……NGC 的普及率在国内究竟有多高呢？——FOX（00005V·主持）

——主持人 FOX

新品上市

灭绝　　机种 PS2

PS2 上又一款充满了美式风格的游戏，画面和音效不用多说了，重要的是游戏中系统要素和解谜要素是否可以迎合更多人的口味，DEEPSPAC 这家制作公司不太被广大完家熟知，不过既然是 SCEI 发行的游戏应该会在这方面给以平衡。

猛将传　　机种 PS2

三国无双的 FANS，这次光荣公司推出的新作——《真三国无双 2 猛将传》主要是在系统方面有了绝对新鲜成分，首先就是武器有了更多的种类，这是官方网站上下载的一组图片。至于其他方面的新要素在本期的研究区有详细的介绍和一些完家的推测。



这次无双模式中护卫兵的系统更加细致了，除了根据武勋来增加护卫人数上限，以根据完家的个人喜好设定部队名称性别兵种乃至作战方针还包括一大要点：装备。

护卫兵的个要素加强后，装备的产生也不奇怪，不过相应的，兵种相克的效果也应该加强，而且这次的护卫兵角色可以设定为一般武将，那么相信装备也一定相当丰富吧……。

——valkyrie

真三国无双（猛将传）：绝对的精品对于一向不玩的 ACT 类游戏的我有着决强的吸引力，资料片中将会新加入吕布、貂禅、孟获、祝融、张角、董卓、袁绍七人的无双模式，这就意着着 7 个新的剧情。设定护卫兵和第五种武器都为本是经典的经典更加增添了光芒。上作的好评如潮俨然成为了 KOEI 的看家绝技，最好的还是价钱只有 3980 日圆比新游戏便宜了近一半，对于喜欢本款游戏的朋友绝对要收藏一款，毕竟是精品价格也公道，KOEI 果然是我最喜欢的公司。

——石田（LV20 少尉·230EXP·00033B）

最近的好游戏多多，强力推荐《捉猴 2》！！！将摇杆使用到底！

与前作变化不大，上手简单，画面、音乐都还不错。很有特色的场地，迷你 GAME 也很有趣（猴子打鼓！！）大家都来轻松地抓猴子吧：）

另外《铳墓》也很棒，动画，人设太另类啦！不愧是 RED 出品，有些《樱大战》的感觉……总之就是一个字“爽”！！

——田园（LV9 生徒·45EXP·00365D♀）

《鬼泣 2》把 1 代中良好、爽快的斩杀完全继承，而且还从窄小的屋内移动到了 大街上，让玩家有了更大的空间来施展身手，相对也一定会有更加爽快的感觉，还有那个神秘女，究竟与但丁有什么关系？值得怀疑！期待值：9

——曼哈顿狂舞者（LV3 冒失者·15EXP·00801E）

试用报告

8.1 建军节这一天，《机动战士高达战记》终于发售了，SORA 在第一时间买到了～，我可是不折不扣的 GUNDAMFAN。

首先说说画面吧，BANDAI 的游戏画面在我看来一直都是很细致的，到了 PS2 时代，BANDAI 的画面工夫被发挥的淋漓尽致，基本上没有让玩家感觉失望的游戏画面，所以，本作自然也不会例外，值得一提的就是在夕阳下驾驶着 MS 飞翔的感觉，如果使用主视点进行游戏，那种震撼力……（涟漪：不许晕！写完了文章再晕！）好，继续。

其次，就是对于动作游戏最重要的操作性了，可以这么说，机体的动作近乎完美，完全继承了原作中 MS 的动作，简直就是在看 3D 的高达动画新作，不象《DX》那样，机体的动作让人觉得好笑。再有，一个高达游戏必须具备的条件，就是尊重原作中的机体设定，这一点，BANDAI 做的是最好的（涟漪：废话！）。还有就是情节了，故事背景是一年战争中联邦、吉恩地球方面军的其中一个小队的经历，以奥迪沙战役为起点，一直到《0083——星屑的回忆》，其中穿插了大量的原创动画，养眼啊～。

THE LAST POINT，关于其他模式，VS 模式无论是小队战斗还是单机战斗，时间都会很短，果然是残酷的战争；而双人合作模式则很消耗时间，如果想得到 S 级评价，僚机之间一定要配合默契，否则很容易就会有人被敌人击破，是增进感情的好方法。

涟漪：别跑题！

关于游戏内容就说这么多吧，下面说说我对这个游戏的看法。首先，这个游戏的整体难度……太低了吧？很容易的就拿到了全 S 级的评价，让人感觉一游未尽，不过机体的入手方式还有些意思，这个满足特殊条件的设定确实不错，但是机体数量似乎不能充分发挥这一优势，故事背景为一年战争，我们可以回忆一下，PS2 上有多少部以一年战争为题材的作品了？1、2、3、4，对，4 部，都是以一年战争为背景题材，而且，似乎 PS2 上也只有这四款游戏吧？

由此可见，BANDAI 似乎和一年战争干上了，不思进取了，难道我们在 PS2 就不能操纵强力一些的机体了吗？高达的成功不仅是剧情，还有机体设定的功劳啊！那么多魅力超群的机体，难道我们没有机会驾驶？唉，可惜……所以，本作并不是一部成功的作品，因为她在让人叫好的同时，也暴露了 BANDAI 的致命伤——吃老本。

评分——7.5（主要是对 BANDAI 不满，不然还可以再高一分）SORA

我虽然不能称为一名真正的高达 FAN，但是对其中的机体设定却十分着迷。一日，见 SORA 正在酣战《机动战士高达战记》便上前询问是否有双人模式，SORA 答曰：对战合作自便。自知对战不是 SORA 对手的我毅然选择了合作……。

SORA 苦于一直没有合作对象来进行双人配合，这次由于兴奋连任务达成条件都没看便速速进入战斗画面，结果在 N 长时间后本人终因经验不足不幸被敌方包围并被一台 MS07B 背刺……

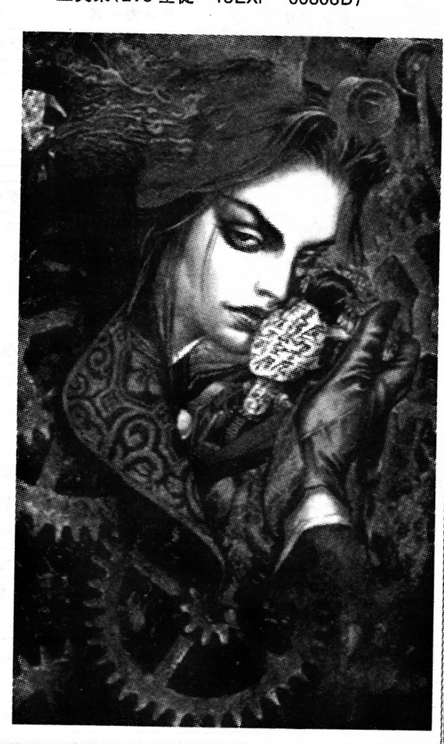
观看战果，共击毁 53 架机体，不过任务失败，我问 SORA：究竟要如何才能 PASS？莫非要达成百人斩不成？SORA 眼中异色煽动，答曰：本达人在，不要说什么百人斩，千人拔也可达成！遂战，待击毁数 60 以后，敌方超级机体层出不穷，SORA 在灭敌之余更要顾及早已无还手之力的我，于是战术皆无，且战且退 BLUE 经过旁边，冷冷说到：原来是被千人拔啊……

评分——8 分 涟漪（大天使长·管理·00011V♀）

新兵介绍

赵彦东（LV5 生徒·26EXP·00841D）

王英荣（LV3 生徒·15EXP·00808D）



售后服务

恶魔城白夜协奏曲发售以经有一段时间了，但就读者来信的内容看，该作品在各位玩家心中仍就占有重要位置，各种类形的研究，攻略及感想塞满了小编的抽屉，高兴之于也抱怨版面太小，还要为别的新游戏着想，所以只能精减、精减、再精减。

在这里，涟漪特别对胡晓东读者提出感谢，因为我也在玩白夜，我是第一个做到“心中有数”的人^~b

——胡晓东(00833A・20EXP・生徒)



恶魔城——白夜 怪物携带道具总表

怪物名称	所获道具	
1 こうもり	$1	——
2 プチスマイム	$1	——
3 スマイム	アンチドウテ	ターバン
4 メデイウサヘット	——	ペンダント
5 ゾンビ	——	ふだんぎ
6 スケルトン	$5	$25
7 のみ男	$1	$5
8 スケルトンソルジアー	ポーション	ラバーボレート
9 アーマーナイト	ポーション	フィルドアーマ
10 おおこうもり	——	——
11 ほうれい	——	——
12 ほねはしら	$1	$5
13 ビシグほうれい	$5	$25
14 ホワイトドラゴン	$5	$25
15 ロシクアーマー	ポーション	サークレット
16 スケリュードドラゴン	ポーション	$100
17 リーザトマン	ポーション	プレートコート
18 リビンゲアーマー	——	——
19 エクトプラズム	アンカース	うすてのローブ
20 スケルトンブメイズ	$25	ポーション
21 だいがいこつ	$25	オパール
22 フラィングスケルトン	$5	しんくのマント
23 ピーピングアイ	ポーション	かわのすねあて
24 スケルトンフレイル	$25	クロスヘルメット
25 スケルトンスピア	$25	レザーヘルメット
26 レシドスケルトン	——	——
27 スケルトンソリブ	アンカース	プロンズアーマー
28 スローマスター	アンチドゥテ	プロンズブーツ
29 スケルトンエイブ	$25	ハードレザーアーマー
30 ゲードーガーダー	——	——
31 ゴーレム	——	——
32 スカルトナイトロード	——	——
33 プチデビル	アンカース	ターコイズ
34 スケアケロウ	$5	ガンドレット
35 スケルトンスパイダー	ポーション	ビコケシト
36 しょくしんほな	ポーション	ミラーベンダント
37 アシクスアーマー	アイアンブーツ	パングル
38 ウイッチ	アンチドウテ	みかおしのふく
39 セイレーソ	——	マナプリズム
40 ボンボアーマー	$5	$25
41 ミノケウモス	——	——
42 バルーソ	$5	$25
43 ビシゲバルーソ	$25	キュイラツアーマー
44 アーチャースケムトン	ポーション	グローブ
45 ルーラーソード	バフコート	コリントしきかぶと
46 ディスクアーマ	$100	クロスヘルメット
47 デビル	——	——
48 はんきょじん	ポーション	ピロス
49 フイシシュマン	ポーション	パレドアーマー
50 アテイハバキ	$25	きんのネックレス
51 ルーラーソード Lv2	アームガード	チエイメイル
52 フェサーデーモン	バービュート	ラメールユート
53 ガディアンアーマー	——	——
54 スケイルアーマー	——	——
55 きょだいはんきょじん	——	——
56 スライマキシム	——	——
57 アーマードーのみ男	$25	フレイムアーマー
58 ゴールドベツド	——	メドゥーサベンダント
59 マネマネ	ポーション	ブリガンディ
60 ボーソナーガ	ハイポーション	アーメット
61 スケルトミラー	$100	シルケハツト
62 オウ	にく	きさくのふく
63 ハーピー	ハイポーション	バシネット
64 アシクスアーマーII	ケトルハツト	いにしえのよろい
65 スペクター	まひるのせいざ	サファイア
66 ブロンスガーダー	——	——
67 ピーピンゲビツゲ	——	——
68 レギオン・セイント	——	——
69 ツセトウ	——	——
70 メルディーゾンビ	アンカース	アイアンヘルム
71 スケルトソリキツト	アンチドゥテ	ビロードのマント
72 ルーラーソード lv3	$250	グレイブス
73 ポイズソリザード	おおきいにく	ヘビーアーマー
74 パズス	——	——
75 スプリガン	$100	はかねのこて
76 ゴーゴン	ダブルメイル	ぎんのうでわ
77 ブレイズマスター	はかねのかぶと	ちぞめのケローブ
78 こうきどうスケルトン	ハイポーション	マジカルネックレス
79 レアゴースト	???????	ミスティシケブローチ
80 グラススケルトン	$250	ルビー
81 ヴイケトリーアーマー	$400	しのびのマント
82 ハンマー・ハンマー	ハイポーション	もんしょうのうでわ
83 ディスクアーマー	$250	ハイポーション
84 ミノタウロスアナザー	——	——
85 レギオン・ムクロ	——	——
86 タロス	——	——
87 しにかみ	——	——
88 しにかみ	——	——
89 ピクシー	ハイマナブリズム	ダイアモンド
90 シルフ	ハイマナブリズム	シルバーティアラ
91 マスターレザード	おおきいにく	バルトアーマー
92 ふくろう	$250	おおきいにく
93 すけるトン	$400	いにしえのロープ
94 くしざしほねはしら	$250	$400
95 死门	ハイポーション	まひるのせいざ
96 パイケマスター	こんじきのとうかん	レビテーションブーツ
97 サイケロプス	——	——
98 マクシーマ	——	——
99 ドマキュラフアドム	——	——
100 ドマキュラフアドム	——	——



极限地带

□主持人/户愚吕兄

本期，极限地带收到了很多方面的信件，赛车，射击，甚至AVG和SLG的投稿，其中囊括了别出心裁的玩法，还有介绍很多接近人类极限的操作，有的让我大开眼界，有的让我忍俊不禁，大家打开了极限地带的界限，出乎意料的有趣，只可惜这是我预料不及的，只能先选择比较正统的稿件刊登了，不过我还是想跟大家说声谢谢，同样也能象极限二字一样，突破自己的身体，还有大脑的束缚！另外，请大家期待下期，保证送给大家一个另人惊奇的极限地带！

户愚吕兄(主持·00008V)

交 流 区

●细说FIFA与实况(上)

足球运动不愧是本世纪最伟大的体育运动和商业行为。足球场上，各个国家和俱乐部为名誉和金钱争夺得异常激烈，日复一日，年复一年进行着一场场没有硝烟的战争。如此迷人和流行的运动，游戏商自然不会放过这个绝佳的题材。就象曼联和尤文图斯在足球界的地位一样，EA和KONAMI在足球游戏领域也是无可匹敌的。在KONAMI推出WE2000不久后，EA也不甘人后的推出自己的招牌足球游戏系列最新作－－FIFA2001。

事实上，我们评价一个足球游戏好坏的标准是什么，在电玩界一直存在着很大的争论。一是实况足球的玩家，其大有“我的眼里只有你”之势；二是喜爱FIFA2001的玩家，这类玩家有两种，其一为没玩过实况足球系列；其二为FIFA2001的死忠派。前者玩过实况足球系列后多半倒戈相向。这两派玩家其实代表了两种不同的标准：追求模拟真实和游戏快感。一般说来，实况系列代表了前者，而FIFA系列是后者的代表。实况系列的确不愧于成为这个代表，而FIFA系列却没有很好的体现它的风格。要不是国内玩家玩PC的多，恐怕FIFA系列不会在国内卖得这样红火。那么原因何在?本人有一些想法不知是否正确，在这里献出来，以期与广大玩家一起讨论，共同进步。

FIFA系列的每一代实际上都在向模拟真实的境界靠拢，我们为什么会给它一个“有快感”的评价，而不是真实性强，追根朔源，这要谈到游戏的制作公司，FIFA系列是由加拿大的某个小组开发的，那边的足球环境如何，大家都应该清楚；而实况系列的产地－－日本，今年亚洲杯，日本队的表现如何想必各位都心知肚明，其足球环境远超北美。所以制作小组对足球游戏的理解自然大相径庭，同是追求真实性做出的游戏却截然不同。

在这里，本人冒昧剖析一下两款游戏，不当之处，还请玩友指正。本人一向不愿意写那种违背本意的评论，如有过激之处，还请各位看完本文后再骂也不迟。

从制作公司来说，很多杂志上的介绍会使玩友误解，EA公司的制作力要强于KONAMI，规模也较大，事实上恰恰相反，KONAMI的制作能力要超过EA公司很多(KONAMI的经典游戏本人可以如数家珍，数出一大串)，况且EA公司旗下的几个小组都是买来的，这些充分说明KONAMI公司的制作能力强于EA是一个无可争议的事实。那么实况足球强于FIFA系列也无可厚非。

图象方面，FIFA系列一向以精美著称，画面的绚丽程度超过了实况系列，当然这是托了PC电脑不停升级的福，但是玩友也许会有一个疑问：为什么FIFA系列图象上每一代都没有很大的变化？本人认为有两个原因：FIFA系列实际上是一个跨平台的游戏，在PS、SS、PS2、N64、PC上都有推出，实际上它们都用一个引擎，这样为了照顾机能较低的机种，从而使FIFA系列在PC上图象表现不是很好，古墓系列也是一个很好的例子。再有个原因，每年画面上都要脱胎换骨的话，成本上EA可能无法接受，我们也不希望EA破产吧。实况系列就没有这个烦恼，在画面上一直都没有做太大的改动，这样可以使它全身心投入“真实性”的开发上来。球员的动作捕作方面，EA一直都在标榜它的先进的“动作捕作”技术，不仅请了大牌球星来做模特，还屡次在片头动画加入了动作捕作的场面，可见EA对它的这个技术是多么的自豪得意啊。那么实际上如何呢？应该承认FIFA系列用的人物帧数大大高于实况系列，但是在两个动作之间结合上处理的极为糟糕，感觉是“一带而过”，极不真实。有人形容，FIFA系列的球员就像在滑冰，一人发根棍子就可以当冰球游戏来卖。而EA偏偏还喜欢来个近镜头处理，卖弄自己的3D技术，殊不知这种3D人物只可远观，不可近看！这等于脱裤子给别人看屁股一样可笑。不过在FIFA2001由于3D技术的提高，这种尴尬终于得到了一定的改变(最令本人欣慰的是：队员们无时无刻握紧的拳头终于有张开的机会了)。实况系列也有同样的毛病，实际上也许比FIFA系列更惨。但KONAMI不会以丑处见人，而且人物动作也协调的多，当罗伯特卡洛斯奔跑时，玩家就会感觉：那就真的是罗伯特卡洛斯在带球！这里充分体现了KONAMI的技术与策划能力－－在有限的条件下创造出最好的游戏。

在游戏物理模型构造方面，由于KONAMI公司乃至整个日本电玩界制作动作游戏的实力远超欧美(这点恐怕没有人否认吧)，实况系列这方面要大大超过FIFA系列，这恰恰是决定足球游戏真实性高低的关键之处。比如实况系列一切都遵循着这个世界的力学公式，一个球发出来和真实足球的路线一般无异：球员的站位、球员和传球队员、接球队员的相对位置等等都制约着球的走向。背向传球、射门和正向传球。射门是绝对不一样的，当然球员的能力值也制约着传球、射门的质量。而FIFA系列就像是在踢太空球，基本上没有重力惯性存在，球员背向球门仍然可以在原地大力施射破门，在任何不能传球的情况下都可以传球，不管哪位球员(包括中国队队员)在急速带球下，球最远不会离球员超过30公分!似乎个个都是球王马拉多纳。这样的例子还可以举出很多很多。物理模型的构造失败是EA的最大败笔。当然FIFA系列每一代推出都有一些小小的改进，但这都让人感觉不到希望。

转自WE实况网络联盟

研 究 区

《马里奥赛车》并非一款正统赛车游戏，但正因为有诸多的附加因素，如道具，隐藏路线和加速装置等设定的追加使得游戏游乐更加丰富多彩的变化，同时也加大了该作品的研究价值和无限的可能性。特此为各位献上我的一点点心得或是非常规思想，希望对同样喜欢该游戏的朋友有帮助。

タイムトライアル模式。

1近路的利用。

有的许多赛道都有一些看似危险或是不起眼的隐藏路线，当然着就需要玩家大胆的想象力和实践精神，如果善加利用可以大大缩短时间。这里举出一个最具代表性的例子：スカイ ガーデン赛道中，如图1位置有一个浮岛，不过地图上并没有显示，如果用JUMP可以轻松取得大约3秒的成绩。当然，类似的情况还有很多，这里就需要大家自己发现了。

2道具的运用。

在本模式中，玩家一共可以得到三个加速蘑菇，不过用在正规赛道上来追赶超越前方的对手时候居多，其实这种宝贵的加速可以用在草地上的。而很多防护栏都是没有完全占满非正规赛道的，如图2，在此可以利用加速蘑菇争取时间，而且减少了弯道中与电脑碰撞的机率。我计算过，如果时机把握的好或是加速前速度在一定程度以上的话，大约使用此办法可以缩短将近一秒。

3跳跃的奇迹。

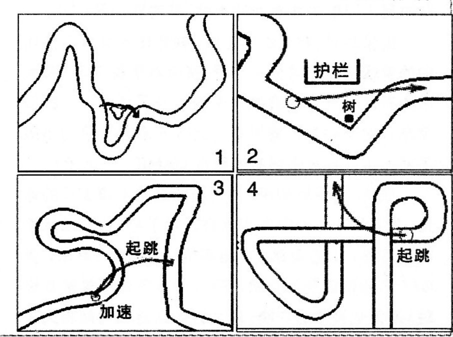
在赛道中经常会遇到一些弹跳装置，利用它们可以飞跃到很远的地方，如果稍稍改变一下想法可以完成很多看似无法完成的道路之间的快速转换。

例如在レインボー ロード这一赛道中，在行驶到地图右上方时利用大跳跃可以节约大量时间，而且在如图位置使用加速、跳跃并配合方向键(虽然碰到防护栏是肯定的但是在之前所节省的时间完全可以弥补这点不足)可以节约大量时间，如图3。

另外，在リボン ロード的一处天然弹跳点利用加速可以完成如图4的跳跃。显然，能够想到这样的跳跃方法确实不易，这就需要各位玩家极力开发自己的想象力了。以下是我的一些成绩，自以为不至于丢人的地步……，还请大家指导。

BEAT RECORD		BEST LAP	
ピーチ サーキット	库巴	0'50"73	0'16"70
クッパ キスツル1	蘑菇小子	0'52"35	0'16"63
スカイ ガーデン	蘑菇小子	1'24"55	0'23"80
リボン ロード	蘑菇小子	1'14"63	0'23"80
レインボー ロード	蘑菇小子	1'26"14	0'26"96
里赛道：(5 LAP)			
マリオ サーキット1	蘑菇小子	0'58"38	0'10"70
クッパ じょう1	蘑菇小子	1'34"33	0'17"13
レインボー ロード	碧奇公主	1'41"71	0'20"16

——FOX仔猫





花之都市

□主持人/AKIRA

◎随便说说 ○同意 ⊙中立 ●反对 #愤怒 ☆真开心 ★太郁闷了 △这比珍珠还真 ▲一定是骗人的 □我相信了 ■我上当了 ◇真惊人 ◆真无聊 @和我联系 ※开什么玩笑 §真的假的

交流区

◎电玩妙语录

《最终幻想Ⅶ》:大刀从这里流行!

《合金装备》:最酷的过街老鼠。

《死或生 2》:牧场大暴动!

《放浪冒险谭》:男儿花名知多少。

《生化危机》:我和僵尸有个约会。

《魔强统一战》:一招半式闯江湖。

《KOF97》:撞了南墙也不回!我撞、我撞!

《恶魔城》:清官难断家务事。

——血涂の惊寂

△游戏变性大法

游戏在出厂时一般都会标明属性，比如说是 RPG 或 ACT，然而到了玩家手中说不定就变了性质,不信见下:

侍魂:本是经典对战 GAME,不过偏有人像这样玩,1P 与 2P 猜拳,赢的可攻击输家一下,三连胜还可奖励以连击饱踩对手……如何?像不像对战方块等 PUZ 类游戏?

火炎纹章系列:著名的战棋游戏。在 FANS 论坛常见人发贴抒发对其中某角色的喜爱之情，在游戏中的表现就是对该角色关怀备至，有经验要他/她拣,有好装备让他装,有危险则让之避,其关爱程度,可与美少女梦工厂的诸奶爸媲美。结论:FE 系列可向明星志愿等养成类游戏大喊“其实我们是一家!!”

生化危机:解谜动作游戏。在绝望的环境中角色们的爱恨情仇显得分外出彩,然而对于在 TV 旁瞪大眼的游戏盲观众而言这只是美式好莱坞恐怖片的仿制品，对于明显不懂屏幕上文字的拿着手柄的小孩子而言这只是一个刺激的射击 GAME……悲乎!

经典的《最终幻想》系列当然更跑不掉变性的命运。FF7 的十小时通关大家都听过了吧?这要求玩家熟记路线，不走弯路，少出事故，与 RAC(赛车)类 GAME 的精髓别无二致。FF8 的不升级（甚至 0 经验)通关也算家喻户晓，这么做的话游戏时间将大多放在卡片游戏上，毫无疑问，FF8 完全可以问鼎当年的 TAB(桌上类)的奖项…… 当 FF9 出品时，玩家已不满足于单单转变游戏类型了,他们开始把玩游戏整个事进行转变了。玩过的都知道,这款 GAME 中我方有 HP 徐徐恢复,自动反击敌人等能力,有人在玩 FF9 时就装上这类东东，再搬来坐垫静坐于电视前，一旦发生战斗就放下手柄,开始坐禅,静待敌人自生自灭,以伟大的佛法化解邪魔外道(一旦概率论在游戏中应验，这些特技没能发动而导致全灭，就化为不动明王，改修炼多蒙的明镜止水，用爆裂指弹对屏幕指指点点，配以锐利的目光杀死敌人)。

以上是极静的,下面是极动的。曾见一小姐(真的很小)玩光枪游戏，选双打，双手各持一 beamgun，边射击边模仿《太空频道》的乌拉拉随乐起舞,并辅以各种从港台电视中学来的姿势 shoot，嘴里一边唱:“我是双枪老太婆。”“太阳最红,毛主席最亲”之类的“动听”歌词……(擦一把汗)，不管怎么说，让我们向这种热爱运动的精神表示敬意。

还有这种人,口号是:不能改的游戏不是好游戏。玩机战时要把看着顺眼的角色改为我方可控成员,玩偶然遗迹时以持有正常游戏得不到的道具为荣，打 FFT 时嫌敌方太弱而把遭遇战的敌人改为全 BOSS,再配以强力装备和特技,在 TRS 中找一角色,将其脸谱改为自己的网上头标，职业姓名能力大换血，再与自己喜欢的角色改出 15%的支援关系……这只生物化名为 lucio，写了这篇文章。

目前听过的最高境界乃买了游戏不玩，此已是量变产生质变,稍稍离开本文的讨论范围了……

——lucio(LV20 放浪者 .150EXP. 00074G)

§《FFⅦ》在 GBA 上推出!?

女主角莉诺雅▶

哈哈，现在大家相信了吧!

——Yuna(LV10 放浪者 .58EXP. 00126G)

魔女伊蒂娅▼

呵呵，上面的朋友是在 GBA 上装一个电视卡，有接 AV 线的功能，就是说可以当电视机用，图片上就是把 PS 图象输出到 GBA 上面的。

——黑魔道士 BB(LV5 放浪者 .25EXP. 00125G)

展示区

☆《Pia Carrot 3》的时装展览会!!

大家应该都已经看过新闻了吧，BOYS 有没有注意到其中关于《Pia・キャロットへようこそ!!》第三作移植 PS2 和 DC 的消息呢?呵呵呵，惊寂我一直都想介绍一下这款作品，但因为这是一部 PC GAME 的原因,所以都找不到插嘴的机会。但这回的移植可给了惊寂底气，秉承着“彬彬有礼”的态度，我“轻声细语”的和 AKIRA 城主“和平”商谈过后，在展示区辟出一块地盘，向大家介绍这款热血－对，你们没看错，就是“热血”!让男儿根性之血沸腾的夏日大作!!

《Pia・キャロットへようこそ!!3》是日本 CockTail Soft 制作的大人气美少女恋爱游戏，PC 版是在 2001 年 11 月 30 日发售初回限定版，12 月 7 日发售通常版。从后缀数字 3 大家就可以看出，这是一款系列作品。而系列最大的特色就是－－制服!游戏最大的卖点也就是穿上不同制服的漂亮 MM，细心的朋友应该注意到新闻图片中女孩身上的衣服不一样，呵呵，那大家是不是知道，自二代起，为了从十数套候选制服中选出用于游戏中的标准制服，日本有无数玩家为了各自喜爱的制服在 BBS 上互殴呢(笑)?

惊寂也是 Pia 系列的 FAN，虽然出道晚了点，Pia2 的热闹没赶上，但当 3 代的投票开始时，我乐癫癫地跑上官方网站去投票，在那年头，用电话线上国外网站和受刑差不多，苦熬了二个多小时看完了全部 13 套制服并投下神圣一票后，惊寂忽然想到－－尘埃落定后，那些落选的制服还会不会流传下来?想到二代的诸多候选制服、尤其是传说中的护士服是个什么样子已经无人得知的现状，惊寂当场下了一个现在看起来英明无比的决定——重新爬上网站，将所有的候选制服 COPY 了下来，今天终于可以拿出来与民同乐(AKIRA:与民同乐?不要在这里乱用成语!明明是你这猴儿献宝心切罢了)。不过限于版面，这一期只能展示其中四款……

樱花飞舞,大正浪漫,果然樱色的和服再配上大大的丝带是对“健康”男生的无敌超杀,TAKO 的眼睛一下就被吸引住了。裙子下的现代服饰与顽皮的表情令角色更添魅力,古典中透着活泼,让人不喜欢也难。赏心悦目度满点!

即使在阳光明媚的南国之岛，也能让人眼前一亮的明快服饰。蓝色的清爽上装，可爱又可恨的蝴蝶结，再加上短裤＋凉裙的搭配，使这个形象魅力四射，无可抵挡。鼻血喷出度:2 升!

因为只能选登 4 款,3、4、12 三款是早就已经定下要秀出的,剩下的一个名额,惊寂在 11 与 13 之间摇摆不定。这时 TAKO 走了过来,惊寂随口问了一句:“这两款衣服,你喜欢哪套?”TAKO 毫不犹豫的将触手点在 11 号上。“为什么?”“兔子耳朵好可爱。”“……我看是因为比较像你的章鱼脚吧!”





这一款就是Pia3中被称为「薄荷蕾丝」的标准服了,清凉的有,蕾丝在哪儿?但这张设计图竟能让AKIRA殿产生这是“陆上の人鱼姬”之幻视,不愧是夺魁的设计。

呵呵,只有四款是不是不太过瘾呢?诸位有不满的话,请在调查表内尽情发泄吧!只有这样,我才有机会再从AKIRA城主手上挖来宝贵的版面啊:)

——血涂の惊寂

◇GBA超创意手柄{gba}

由来自==[史氏帝国]==的威尔特尔君提供的图片和资料。看清楚哦,这是一台GBA,而不是一个手柄。任天堂果然想得够周到,小小的掌机也能设计出一个这样贴心舒适的周边,长时间打GBA也不会抓到手指痛了。对于手比较大的人就更加适合了。



——威尔特尔(LV8放浪者.43EXP.00257G)

△《机动战士高达战记》限定版



图1·四四方方,有两块砖头垒起来那么厚,光看这包装盒倒是挺有料的。

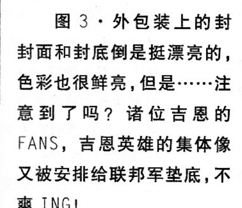
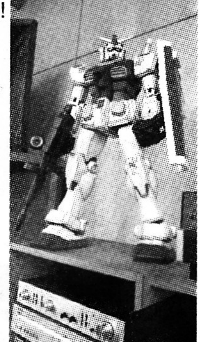


图2·打开一看,赠品原来是T恤,这个…未免就太单薄了……图案也很没诚意……

图3·外包装上的封封面和封底倒是挺漂亮的,色彩也很鲜亮,但是……注意到了吗?诸位吉恩的FANS,吉恩英雄的集体像又被安排给联邦军垫底,不爽ING!

——蔚蓝の SORA /图片提供 edison(LV9放浪者.47EXP.00339G)

◇高达站立于大地之上!



全高约750mm,1/24的RX78-2高达,全关节可动,连手指头也不例外,仅此一物就足以填满你的个人空间。据SORA所言,是完全体现了TV动画中经典标题神髓的话题大作!



上面那个白色恶魔初回限定版中的赠品,有蓝黑两色,虽然也是T恤,但比起高达战记限定版中附赠的那一件可神气多了。不过他们躲在一边窃窃私语,说这一件只有MM才穿得出彩?

——碧波の涟漪

讨论区

8月议案:[恶魔城变网络游戏,要怎么玩?]

§就算网络游戏是潮流,也不必如此跟风吧!恶魔城变成网络游戏,哪有那么多恶魔猎人可以演的,恶魔城不变成大杂院了!或者……让玩家扮演骷髅相互PK吗?还有,场景设定怎么办,改成3D吗?呕……

——Orignal Malas(LV3放浪者.17.5EXP.00080G)

☆我个人认为——用手玩!

——kiook(LV7放浪者.37EXP.00165G)

◇希望制作者不要被以往的游戏形式束缚,把恶魔城做为大背景就好。

——王其东(LV4放浪者.20EXP.00042G)

◎有读者问-为什么把这个议题摆在花之都市而不是动感空间?关于这个问题小编们也曾发生过争论,最后结论是——网络游戏很难将其界定在ACT或RPG的单一范围内,所以干脆将其放在什么都有的花都里面比较合适。

——城主.AKIRA

7月议案:[长虹制造中国“独有规格”的“16位”游戏机]

★说起长虹做的东西,无论TV、VCD、空调、还是别的什么,外型设计可以讲是国内名牌中最差的一个,只有电池还不错,比TCL强多了。可以预计,它的16位STATION外型也不会好到那里去,甚至可能比照一下XBOX或PS2,最可能是DC的设计,恶心!

——冯伟平(LV2放浪者.12EXP.00187G)

○革命一定会流血,长虹走好。

——张信长(LV2放浪者.10EXP.00329G)

⊙随主机发售一系列爱国软件:RPG大作《最终抗日》,谍报ACT《红色装备》,恐怖游戏《井岗山》……其实还是可以考虑一下,长虹毕竟是很有勇气的。

——???(请发言人与编辑部联系)

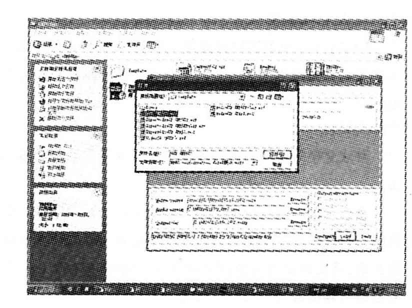
●画面、音效根本没有可比性,本来可以坐车谁还走路?

——黄环(LV3放浪者.17EXP.00242G)

研究区

随心所欲看CG

现今的游戏界,电脑科技的发达,3D技术的不断完善,很多很多的游戏都会加上一些美丽且经典的CG动画!何为CG呢?太专业的我就不会解释了,给些具体点的例子吧:早些年憶得红红火火的PC版最终幻想8,贯穿整个游戏,都有一些令那时候的玩家大为震惊的过场动画.特别是游戏开头的那段……可我发现,现在的PC GAME上,好像就只有这游戏有那么一点出色的CG动画了,所以要享受CG的话,我们可以到电视游戏机上来找!众所周知,PS2是目前全世界范围内最畅销的电视游戏主机,而其在游戏主机三巨头的竞争中胜出也已成定局了.游戏软件也理应是她最多啊,在其中CG动画做得好的当然不乏其者哦:FFX,鬼武者1,鬼武者2,真三国无双2,WE5,WE5FE,WE6,装甲核心,决战2……等等。不过好是好啊,可每当我想看的时候,都得把PS2拿出来,在电视上看,而且有些特定的CG是游戏中途才能看啊!就是说,看CG不能随心所欲!!其实,曾经有很多人问过:那么PS2的CG可以剪下来的吗?象当年PS的游戏CG一样,可以用特定的软件解下来存放在电脑上!如果这个问题早些年问的话,人家都会说你痴人说梦话!可现在,我明确的告诉你,可以啦!!目前,大部分的CG可以剪下来,便于随时欣赏的.PS2游戏的动画大部分都是以PSS文件存放的,这PSS文件已不同于当年PS游戏的PSS了,它是运用新的算法压缩动画的,经作者比较其码率,画面和声音的素质比DVD还要好一点点!!而且针对当年的解密软件,现在上了更加厉害的密码算法(先别头疼,道高一尺,魔高一丈)!!那么,是谁有这个能耐呢?(当然不是我~O~)要完成所有的工序,我们需要两个软件:一个叫PSS Plex,另一个是大家应该都很熟悉的TMPEGENC!!



PSS Plex是一个德国人做的软件;TMPEGENC则是日本人做的软件(俗称“小日本非编”)。PSS Plex的工作是,把PSS分解成一个m2v文件和一个WAV文件,也就是说分解成一个纯动画和一个纯音乐文件!为什么作者要这样做了,而不干脆把他们一起解出来呢?从比较中我发现,一个m2v文件的大小+一个WAV文件刚好等于与他们相对应的PSS文件的大小,也就是说,PSS文件其实就是一个m2v文件和一个WAV文件的合体,只是他们都被加密了!刚才我说的PSS的码率,其实就是m2v和WAV的码率^_^!接着,到TMPEGENC出场了.TMPEGENC的*作对于生手来说是比较困难的,没有PSS Plex的傻瓜式来得容易,不过,其它的不理,就专注于我们现在要解决的问题上,几步就行了,因为我们只用上了TMPEGENC的一部分功能.在菜单的下方Video source和Audio source上各输入你的m2v文件和WAV文件的存放地址,m2v文件的开头要加mux://,且m2v和WAV是要从同一个PSS文件上解下来的啊,不然……!!! Output file就是你合并下来的MPEG文件的存放地点.之后,

点击菜单的右下方的load,选择DVD (NTSC).mef,以DVD的算法压缩合并出来的MPEG文件.当然,这是为了最大限度的保留CG动画的素质,如果硬盘空间不大,你也可以选择其它的压缩方式!一切搞定之后,按左上方的Encode,不久,期待的CG出来了!是不是很简单啊!!

最近,一个德国网站好像找出了其他一些格式的PS2动画转换方法,不过新的软件,还没有公布。所以暂时只能够对付PSS文件。至少CAPCOM的所有游戏、KONAMI的部分游戏、KOEI的部分游戏都是使用PSS格式的~_~。

另外,最终幻想X的CG是以轨的方式存储的,如果你实在想要FF10的CG,你可以到非线性编辑论坛,去问问非线性编辑的高手。要么就等待德国人或者日本鬼子出更新的工具软件………

其实,各位最终幻想的FANS们不用担心,因为……因为啊……我已经帮你们找到了这个软件啦~O~如果你有碟,又有DVDROM,可以试试!笔者已成功解下了!!以下提供的是FFX与FFXI的解CG软件,祝你好运!!

PSS Plex: http://www.megagames.com/ps2/files/pssplex-setupfull.exe

TMPEGENC: http://www.tmpgenc.net/files/TMPGEnc-2.56.39.143-Free.zip

DECODE FFX: http://218.242.35.19/ff/link.asp?id=1786&links=other%2Fffx2mov%5F2%2E02%2Ezip

DECODE FFXI: http://218.242.35.19/ff/link.asp?id=1787 & links=other%2FFFXI2mov%5F1%2E00%2Ezip

——SKYROCK(LV20放浪者.150EXP.00188G)



主持人简介:精灵使

网站管理，资深游戏评论员，撰稿人，文学知识丰富，尤其在诗词方面造诣颇深。以评论尖锐，笔锋犀利享名各大游戏论坛。

主持人公告

游戏文学是专门发表与游戏有关的文学性原创文章的栏目。

我们常常为游戏而感动，很想写下点什么，请加入"文采风流"，一展自己才华吧。身为主持人的我一定会仔细阅读每篇文章，选出最好的刊登。Email 地址 jingkyo@163.net，普通书信请寄编辑部"游戏文学"栏目。

在本俱乐部表现优秀的会员将会获赠名贵奖品，具体细节仍在与商家协商。

杂谈区

关于游戏人物、情节、背景等周边内容的研究、评论。

夜魔サキュバス与イソキュバス

所谓サキュバス就是我们常说的蝙蝠女，出生地是德国。据说在基督教传入德国之前，关于サキュバス的传说已经流传在了民间了。而后基督教传入了德国，人们便把サキュバス与撒旦的恋人莉莉丝联系上了，就这样莉莉丝也就糊里糊涂当上了サキュバス的首领。之后名声大噪的サキュバス们走出德国，给全欧州的男人们带来恶梦……



传说中サキュバス是一些相貌美颜，体态性感的长着蝙蝠翅膀的女人。她们总是单独在夜间行动，目标则是一些年轻的男人，她们会先侵入目标的梦境使他们作着奇怪的梦，随后在慢慢的吸取目标的精气。被吸者在第二天醒来就会发现自己全身无力，彷佛老了 40 岁，严重者就此猝死。サキュバス对目标也是有挑剔的，一般来说，一些年轻的神职人员和美男子比较受サキュバス的欢迎。但是男人们也不没办法对付サキュバス，一些年轻的神职人员们总是在睡觉之前将十字架放在自己的"要害"处来防止サキュバス来吸精气.而遇到一些心中邪念较重的男人サキュバス则会现身用色相、金钱、来引诱他们成为恶魔，一同给人世间制造混乱……

イソキュバス有两种叫法，其一就是蝙蝠男，而另一种就是子恶魔。イソキュバス与サキュバス不同，他不是德国的民间传说，是在基督教传入德国后结合サキュバス与基督教中的恶魔所产生的。传说中イソキュバス与サキュバス一样背上有一对蝙蝠的翅膀，长着一张丑陋的脸，头上还有一对小角，而那一对小角就是表明其虽是恶魔但只是一种中下级的恶魔，再加上其身材不算高大，故也有称之为子恶魔。イソキュバス的活动主要是破坏，吃人，有时也侵入年轻处女的梦中，在梦中与其发生关系。被其侵入的处女在次日就会怀孕，第二日就会临产，产下来的婴儿在出生夜晚就会变成一股灵体而消失，这种现像也被称为:"产下了恶灵。"

除了在神话中出现サキュバス与イソキュバス也频频出现在游戏作品中，如恶魔城、真．女神转生这两部作品中几乎每作都可看见他们的身影。并且在《恶魔全书》中也给出了サキュバス LV49 イソキュバス LV36 这样不错的等级，也说明了他们在魔界也是有一定地位的。

—火花天龙剑．桂木弥生

小说区

发表游戏相关原创小说的区域

大陆最强的骑士

风，无情地呼啸着，瓦尔塞利亚城前的平原上死一般的寂静，空气也仿佛凝固了一般，让人几乎窒息。这里，两名艾路萨利亚大陆最优秀的骑士正各自率领着精锐部下严阵以待。无数的战马覆盖了整个平原，一眼望去是那么的壮观，不难想像，数分钟后这里将要发生些什么。

利昂，这位雷卡尔特帝国最英武的骑士，此时正骑在他那匹耀眼的银色战马上，手中握着他惯用的长矛，眼里绽放出坚毅的光芒，可以看得出他是抱着何种的决心守护在这里，此刻的利昂让人不寒而栗。他的身后全部是青龙骑士团精英中的精英，他们每个人都时刻准备着为了心目中最尊敬的英雄献出自己的生命。足智多谋的副团长利亚德也紧紧地跟在利昂的身边。这对无敌的拍档曾经一起取得过无数的辉煌，然而这一次他们所要面对的绝不是一个平庸之辈。

利昂的对面，艾尔文，作为光辉的末裔，手中紧握着已经觉醒的圣剑兰古利萨，丝毫没有被利昂的气势所压倒，火红的长发被吹散在风中，潇洒中也透露出他心中的些许不安。他的身边，海恩、雪莉、阿伦……历经无数场血战淬炼的伙伴与他并肩而立，他们清楚地知道自己将有可能在这场史无前例的大战中牺牲，然而每个人的脸上都充满了笑容，没有显出丝毫的畏惧。是啊，如不置生死于度外，又怎么有资格在大陆最强的骑士团的精锐部队面前横刀立马？在他们的身后，是无数为了谋求自由与和平而浴血奋战至今的勇士，他们同样抱着必死的决心站在这里，可以看得出他们的士气和战斗力丝毫不逊于青龙骑士们。

双方就这样对峙着，谁也不肯退让一步……

忽然，战场的中央闪过一道白光，接着传来一阵阴险的笑声，让人毛骨耸然。白光消失之后，众人才看清楚笑声的来源，原来是他一依克贝尔多，他的身边是被掳走的大魔导师杰茜卡。看到杰茜卡平安无事，艾尔文心中的一块大石头总算落了地，而他身后的雷斯塔也长舒了一口气，继而目不转精地盯着那个叛徒。

"利昂大人，要不要我帮忙呢？嘿嘿……"依克贝尔多又是一阵怪笑。

"放开那个女人，马上给我滚！"利昂怒吼着，眼前这个卑鄙的男人早就让他厌恶了，现在他又无耻地企图玷污自己引以为傲的骑士精神，这让利昂无法抑制心中的愤怒。

"什么？你叫我放了她？"依克贝尔多不相信自己的耳朵。

"没错，我可不想用这种下流的方法取胜！"利昂轻蔑地瞥了他一眼。

"……要是这场战斗因此而输掉的话，你负得起责任吗，利昂？"依克贝尔多威胁道。

"我会承担全部责任，总之放了她，快给我滚！"利昂有点不耐烦了。

"……好吧……不过你可别后悔，愚蠢的家伙！"依克贝尔多悻悻地说道，说完，嘴里念起了咒文。

只见又是一阵白光闪过，杰茜卡已经站在艾尔文的阵中，而依克贝尔多早已不见了踪影。

"老师！"雷斯塔急忙赶过去，"您没事吧？"

"没事，让你们担心了。"杰茜卡微笑着。

另一方面，目睹了这一切的艾尔文对眼前的对手又添了一层敬意，他对着利昂大声说道："谢谢你。"

利昂仍旧面无表情："艾尔文，你可别误会了，那个女人的生死完全与我无关，我只是想与你堂堂正正地做个了结，仅此而已。"

"利昂…"一旁的拉娜终于开口了，可她不知道还能说什么。

"我明白。"艾尔文振奋起精神，大声说道："利昂，来吧，为了我们各自的理想，就在这里决一胜负吧，用这把兰古利萨之剑！"

"来吧，艾尔文，让你见识一下我们青龙骑士团最后的力量，我绝不会输的！"说完，利昂挥了挥手，下达了全军冲锋的号令。

就这样，一场空前惨烈的战斗拉开了序幕……

风，依旧无情地呼啸着，似乎想见证这里发生的一切，一切…

—火花天龙剑．星尘

诗歌区

专门发表游戏相关诗歌形式的文章，可以是古诗、现代诗或者根据游戏音乐谱写的歌词，也接受外文游戏歌词的翻译(请附原文，标明出处)。

绯村闲丸

梅霖打竹频频点，

细雨飘衣重亦轻。

却是无心观景致，

少年捉剑虑功名。

—精灵使



致艾丽丝

日夜思君不见君，

只知君是薄情人。

碧水寒潭如梦去，

日夜思君不见君。

—精灵使

星座の海を行こう

作:あつばみリボン

作\编曲:五岛翔

歌:桑岛法子\南央美

去那星座海洋

joy 假如与你一起，能一直向前行

sky 无限广阔，碧蓝色的世界

joy for love 遇见诞生于这世界上真正的你

sky so blue 爱渐渐凝聚到你的眼眸

为了向无可替代的那个人传达爱意

想要保护你的一切，所以我要变的坚强

去那嵌着无数宝石的星座海洋

我所在的这个地方，向着明天出发

try 不要迷茫，一定能够顺利前行

fly 展开翅膀，即将能够做到

try one more 不要踌躇，相信大家的力量

fly so high 打开未来之门，飞的更高更远

想要感受到那个无可替代之人的思念

即使感到悲伤，也还要如此温柔

听着流星在歌唱，去那星座海洋

从我所在的这个地方一直飞到梦的彼方

出处: 机动战舰ナデシコ　THE BLANK OF 3 YEARS 机种:SS

一火花天龙剑桂木弥生

评论区



招募区

LV1—LV9	学童	LV80—LV89	同进士
LV10—LV19	书童	LV90—LV99	进士
LV20—LV29	书生	LV100—LV119	传胪
LV30—LV39	秀才	LV120—LV139	探花
LV40—LV49	举人	LV140—LV159	榜眼
LV50—LV59	解元	LV160—LV179	状元
LV60—LV69	贡士	LV180—LV199	大学士
LV70—LV79	会元	LV200	风流才子

COOL 秘技酷 EXPRESS WAYS

《剑豪 2》(PS2)

◆小情报

来到江户后，参加野试合，如果成功取胜，便可听到有关著名剑豪的情报。

◆与宫本武藏对战

首先要与宫本武藏相见三次，然后将佐佐木小次郎打倒，之后再与宫本武藏会面，用之前"小情报"的方法，可取得有关宫本武藏失踪事件的情报，最后参加御前试合，武藏便会出战。

《侠盗猎车手》GTA3 (PS2)

1:L1、L2、R1、R2、R2、R1、L2，加□，△，○，▮，分 e 代表天气阴，晴，雨，雾。

2:R2、R2、L1、R2、←、→、←、→、←、→，加两颗警章。

3:R2、R2、L1、R2、↑、↓、↑、↓、↑、↓，减所有警章。

4:→、R2、○、R1、L2、↓、L1、R1，让车子飞起来。

5:R1、L1、R2、L1、←、R1、R1、△，车子会跳。

6:L2、R2、L1、R1、L2、R2、△、□、○、△、L2、L1，摧毁路上的车辆。

7:○×6、R1、L2、L1、△、○、△，召唤出坦克。

8:→、↓、←、↑、L1、L2、↑、←、↓、→，主角变装。

9:↓、↑、←、↑、×、R1、R2、L2、L1，行人暴走互欧。

10:↓、↑、←、↑、×、R1、R2、L1、L2，把所有的行人变成敌人。

11:R2、R2、L1、R2、←、↓、→、↑、←、↓、→、↑，全武器。

12:R2、R2、L1、L2、←、↓、→、↑、←、↓、→、↑，全防具。

13:R2、R2、L1、L1、←、↓、→、↑、←、↓、→、↑，金钱暴涨。

14:R2、R2、L1、R1、←、↓、→、↑、←、↓、→、↑，血槽全满。

《机甲兵团 J－PHOENIX BURST TACTICS》(PS2)

◆隐藏 PF 取得法

マリア

在镜森时，当アリス遇到到マリァ时，将マリア击倒。

ヘリオス

完成第 21 章　队长夺还作战。

リリス

将前作完成，火山地带的"X ポイソト危险地带"会出现，使用マリア将リリス击倒。

《Guilty Gear X Plus》(PS2)

◆使用金色角色

在生存模式登场的金色角色只要符合下列的某项条件即可当成玩家角色来使用。(※符合下列条件之后，在选择角色时持续按住△钮即可使用。)

1:在剧情模式中出现 32 张事件 CG

2:在生存模式中将生存等级提升到 100

◆在 GG 模式中享受风味迥异的对战乐趣!

此一模式乃模彷自 PS 版《Guilty Gear》，除了游戏速度比其它模式更快之外，还拥有若干差异。例如，能够使用超低空冲刺、能够以跳跃来取消大部分的格斗技等等。此外，一部分的角色也被追加或变更了必杀技。

◆GG 模式出现条件:

模式	条件
大型电玩模式（アーケードモード）	在可以使用塔斯曼特(TESTAMENT)和黛姬(DIZZY)的状态下，在难易度"BEGINNER"以外的关卡过关
剧情模式（ストーリーモード）	已看过 16 张以上的 CG
展览模式（ギャラリーモード）	通过 7 道问答的课题
生存模式（サバイバルモード）	打倒等级 99 的头目

◆GG 角色的使用顺序:

(1)在"OPTION"中将"GG MODE"设为 OFF 以外(1P. 2P. BOTH. RND 之中的一种)的设定

(2)选择角色时按住 R2 钮来决定角色

◆探究黑影角色之谜!!

本作除了上述的金色角色之外，也能让黑影角色出现!出现条件和使用方法请参考下面的资料。不过要注意的是，自己使用时，在大型电玩、剧情、以及展览等三种模式中并无法使用。(※若为黑影角色，士气计量表会一直处于 MAX 状态，可毫无限制地尽情使用。)

黑影角色出现条件:

(1)已全部完成剧情模式中的 CG 中的 16 名角色

(2)已通过展览模式中的 24 道问答课题

(3)在 10 分钟之内达到生存模式的等级 100

(4)输入可在"圣骑士之战 PETIT2"取得的通关密码

※符合 1～4 之中的某一项条件

完成上述条件之后，在选择角色时持续按住开始钮，就能使用该角色。

《死或生 3》(Xbox)

◆隐藏服装

Kasumi:

1，按 x 键选人

2，按 y 键选人

3，选用 Kasumi 完成 sparring 模式

Hayabusa:

按 x 键选 costume2

Hitomi:

按 x 键选 costume1

Zack:

在 Survival 模式中连胜 20 场

Brad Wong:

按 x 键选 costume2

Tina:

按 x 键选 costume1

Bass:

按 x 键选 costume2

Leon:

按 x 键选 costume1

Beyman:

按 x 键选 costume1

Jann Lee:

1，按 x 键选 costume1

2，按 x 键选 costume2

Fang Lei:

1，按 x 键选 costume1

2，按 y 键选 costume1

3，选择服装时，按 L＋X 或 L＋Y

Christie:

按 x 键选 costume2

Helena:

按 x 键选 costume2

Hayate:

1，按 x 键选 costume2

2，Time Attack 六分钟完成

Ayane:

按 x 键选 costume2

◆隐藏人物 EIN:

首先在 Story Mode 中令所有人物通关，然后选择 Hayabute 进行 Survival Mode，并获得一定分数以保证在 Ranking 上签名，令其姓名为 EIN 即可。

《Advance GT2》(GBA)

取得所有改装零件：在标题画面按着 L＋B 键，然后按↑；

全 Exdra Mode:在标题画面按着 L＋B 键，然后按↓；

全赛道:在标题画面按着 L＋B 键，然后按→；

全车型:在标题画面按着 L＋B 键，然后按←。

《封印之剑》(GBA)

作者:黑衣の死神

◆无限火龙石盗取法

第 22 章，先用女主角用封印杖封了地图中间拿混乱杖的德鲁依，然后全军快速突击(中间还要再封印德鲁依一次)，进入大殿，将一个龙催眠，另一个引到大门处催眠，然后神将们 KO 所有敌兵，占领楼梯口，德鲁依再次恢复后会混乱了我军的盗贼(查德 LV20)，然后他上去……火龙石到手。

需要注意的几点:

1. 查德身上必须佩带武器
2. 混乱后不能让我方任何角色进入他的攻击范围
3. 他身上佩带的武器最好只留一格耐久，如果多了，他就会一个劲缠着龙砍。

金手指

《JOJO 奇妙冒险－黄金的旋风》(PS2)

必需码(M)

EC8F0D24 14467194

JOJO 特殊要素 MAX

4CD05B58 145608ED

体力不减

1C820870 9A53E6C7

1C820874 BA53E6C1

1C82087C 0456E7A2

替身能量值 MAX

1C89F198 3854089C

替身能量值不减

1C8208F8 9874E6C7

1C8208FC B874E6C1

1C820804 0456E7A2

新作发售表

ACT	动作	SLG	模拟
PUZ	解谜	SPT	体育
RAC	赛车	SRPG	战略 RPG
RPG	角色扮演	TAB	桌上
STG	射击	AVG	冒险

PLAYSTATION

日期	游戏名	厂商	价格	类型
9月	网球王子 SWEAT&TEARS	KONAMI	未定	SLG

PLAYSTATION2

日期	游戏名	厂商	价格	类型
8月29日	真三国无双 2・猛将传	KOEI	3980	ACT
	SWITCH	SEGA	6800	
9月	ENERGY AIRFORCE	TAITO	6800	STG
9月12日	忍者强袭	NAMCO	5800	ACT
	18 轮大卡车	ACCLAIM	5800	RAC
9月19日	MARVEL VS CAPCOM 2	CAPCOM	5800	FGT
	the documento of MGS2	KONAMI	2980	ACT
	hack 恶性变异 Vol. 2	BANDAI	5800	RPG
	J 联盟 WE6	KONAMI	6800	SPG
9月26日	法拉力 F355 Challenge	SEGA	6800	RAC
	卡片召唤师 2	SEGA	6800	RPG
	大战略 1941 逆转的太平洋	SAMMY	6800	SLG
	ENERGY AIRFORCE	TAITO	6800	SLG
	布兰妮'S DANCE BEAT	SEGA	6800	ETC
	CULDCEPT 2	SEGA	6800	TAB
10月	太空渔夫	SCE	5800	SLG
	探侦 神宫寺三郎	IBW	4800	PUZ
	KOF2000	PLAYMORE	6800	ACT
10月10日	FORMULA ONE 2002	SCE	5800	SLG
10月17日	沉默的阻击手 3	KONAMI	6800	ACT
10月24日	太鼓之达人	NAMCO	6980	ETC
10月31日	大咕噜咕噜温泉	SEGA	4800	
秋季	暗黑编年史	SCE	未定	RPG
	钟楼 3	CAPCOM	未定	AVG
	信长野望 ONLINE	KOEI	未定	RPG
	机动新撰组 萌芽之剑	ENTERBRAIN	5800	ACT
	VR 网球 2	SEGA	4800	SPT
	龙战士 5 DRAGON QUARTER	CAPCOM	6800	RPG
12月	UNLIMITED SAGA	SQUARE	未定	RPG
冬季	妖精战士～精灵的黄昏	SCE	未定	RPG
	鬼泣 2	CAPCOM	未定	ACT
	生存 RPG～龙战士	CAPCOM	未定	RPG
	GALLOP RACER 6	TEMCO	未定	SLG

GAMEBOY ADVANCE

日期	游戏名	厂商	价格	类型
8月23日	钻子先生 A	NAMCO	3800	ACT
8月30日	BLACK/MATRIX ZERO	NEC	5800	RPG
9月6日	传说的斯塔菲	任天堂	6800	RPG
9月26日	空中力量 DELTA II	KONAMI	6800	SLG
	GAR 光与暗的大决战 2	KONAMI	4800	RPG
	J. LEAGUE 创造职业球会 A	SEGA	6800	SLG

X－BOX

日期	游戏名	厂商	价格	类型
9月12日	SEGAGT2002	SEGA	6800	RAC
9月19日	GRAND HEAT	SEGA	6800	RAC
秋季	DOA 极限沙滩排球	TECMO	未定	SPT
	PSO	SEGA	未定	RPG

GAMECUBE

日期	游戏名	厂商	价格	类型
9月19日	GRAND HEAT	SEGA	6800	RAC
9月26日	SEGA SOCCER SLAM	SEGA	5800	SPT
秋季	生化危机 0	CAPCOM	未定	ARPG

GAME游戏榜中榜

TOP 10

GAME TOP 排行榜

TOP 10 月间游戏销量榜

2002 年 7 月 8 日～8 月 4 日



阳光马里奥 ACT 任天堂 2002/7/19 44 万 3161

TAKO：蓝天、碧海、沙滩…马里奥！你这胡子脸来凑什么热闹？

幻想水浒传 3 RPG KONAMI 2002/7/11 30 万 2922

SORA：画面迫力超强，主线剧情平平，突破不深。

恐怖惊魂夜 2～监狱岛的呢喃 ETC BANDAI 2002/7/18 29 万 0009

金带刀：超过前作十倍的 END，真真正正的步步杀机！

我的暑假 2～海的冒险篇 AVG SCEI 2002/7/11 26 万 9320

惊寂：我的暑假……只记得山高的作业！还是游戏人生更享受^_^

实况パワフルプロ棒球 9 SPG KONAMI 2002/7/18 24 万 2674

RIKU：棒球？国内会有人玩这个吗？



机动战士高达战记 ACT BANDAI 2002/8/1 18 万 9319

SORA：百年难得一见（思索）……（冒汗）反正是高达 FANS 就不能错过的黄金大作！

超级机械人大战 R SLG BANPRESTO 2002/8/2 15 万 8993

TAKO：只要有超级机械人存在，男子汉的热血就不会冷却！！！



捉猴 2 ACT SCE 2002/7/18 14 万 0862

惊寂：你们这群小弼马温，又来找我捉迷藏……真被你们玩死了 －_－b



乔乔奇妙的冒险～黄金的旋风 ACT CAPCOM 2002/7/25 12 万 6024

RIKU：玩游戏和看书一样享受！

实战柏青哥必胜法！アラジンA SLG SAMMY 2002/7/18 11 万 6978

VALKYRIE：柏青哥、柏青哥…这玩意和我家楼下摆地摊老头的吃饭家伙好像。





乱画馆

Hi，大家好，TAKO的乱画馆开张了！谢谢，谢谢，多谢大家送来的西红柿和鸡蛋（虽然不太新鲜），TAKO今后一定全心为大家服务，把乱画馆越办越好。各位绘画高手低手们，请多多指教了！



雷尼

很清爽的一幅画，雷尼的表情动作都描绘得十分细致到位，色彩运用也值得称赞。只是右手的感觉有些奇怪，还有一些细节需要注意，不过总的来说还是很出色的。（Shining：我妹的画，拿来秀一下）（北京 何慧明）

火焰之纹章－圣战之系谱阿尔特娜

用一个词来形容就是“英姿飒爽”，骑乘飞龙翱翔天际的身影宛如女战神一般动人心弦，如能在线条与上色方面再下些功夫就更完美了。（广州 刘毅斯）



サザビ

这不是模型吗？相信大家初看此画时也有着和TAKO同样的反应吧。本画作者以他那深厚的CG绘画功力与出色的光影效果相结合，将一个几可乱真的サザビ摆到了大家眼前。（作者：ZXF）

乱花雪舞

红雪小姐[illegible]捧场之作，乍一看觉得是月华剑士里的人物，可看了半天也不知是谁。后面的好像是阿[illegible]，前面的据说是红雪……严重的游戏中毒症，抢救必要！画面色彩应用不错，有一种融合感。（Shining：这个动作是……切西瓜？）（作者：天津 王璐）

某男

为什不写题目！只好由TAKO代起了，很贴切吧，不满意的话下次记得标题哦。不过没有标题并不影响这幅画的出色，非常的有“火焰之纹章”的气息，人物非常帅气，服饰也很漂亮。（杭州 郭伟华）



Black Angel

清爽的水粉画，人物处理无论线条还是上色都非常工整。红眸蓝发绿翼的美女，谁告诉我她的名字……（作者：Black Angel）





WILD ARMS3

郭庄的老爸同志，请在看到此画后履行诺言去买PS2。不过说起来这幅画真的很不错，虽然人物不太像但给人的感觉非常之好，充分表现了ヴァージニア活泼开朗的性格，下次请多注意线条的处理。（辽宁省朝阳市登了画就能拿到PS2的郭庄）

鸣谢:北京网易公司



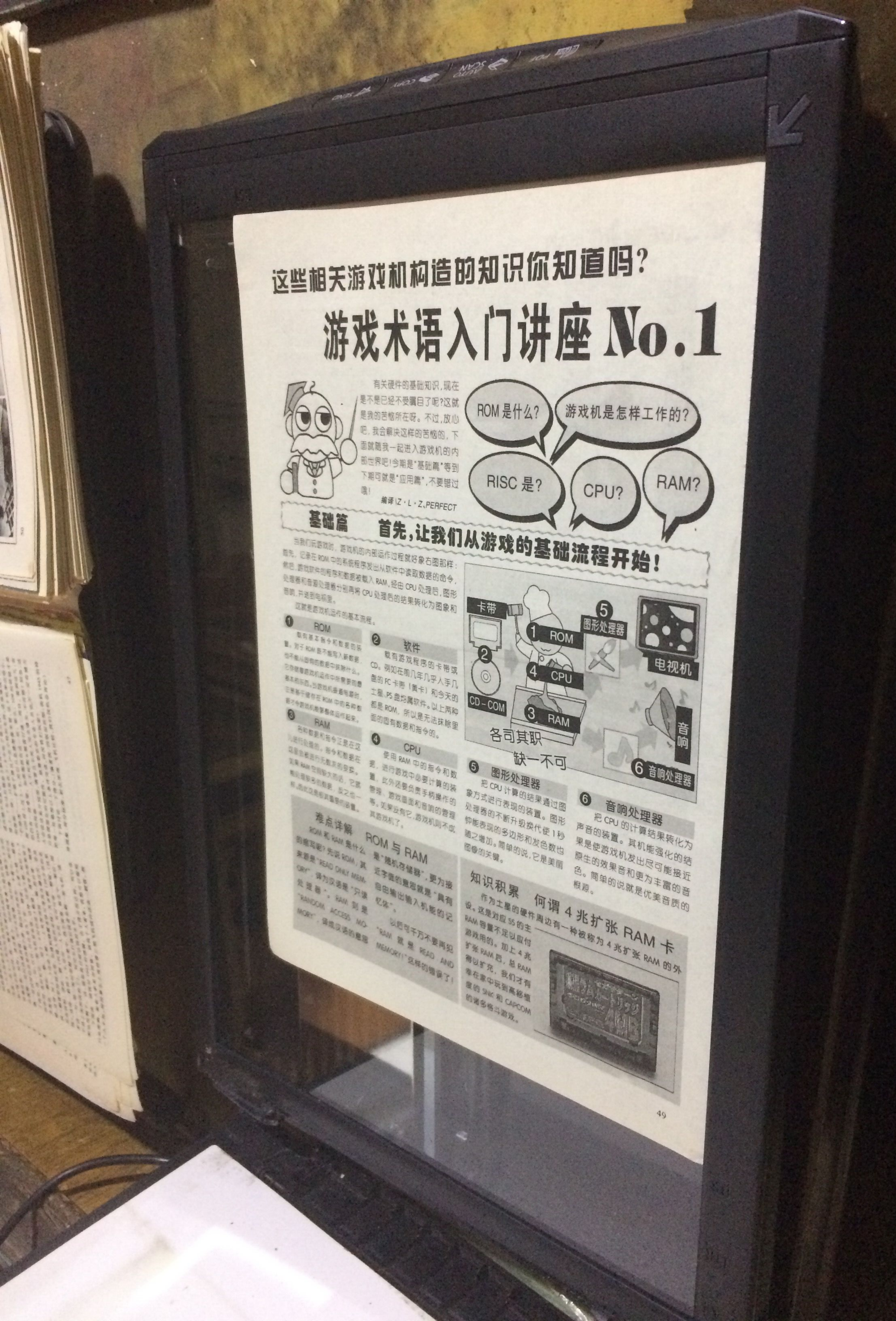
■统一刊号: ISSN1005 - 250X / CN46 - 1039/G3

3. 60 元


GAME集中营 怀旧周刊 每周五午夜更新



特别感谢
敖厂长
佛爷
柴可
青蛙河边跳
dhx
陆尼卡
刘屿
姚晓岚
曹越
黄河
黄健
海星
骑士
本·拉风
Katana
于善洋
方形仙人球



这些相关游戏机构造的知识你知道吗?

游戏术语入门讲座 No.1

有关硬件的基础知识,现在是不是已经不受瞩目了呢?这就是我的苦恼所在呀。不过,放心吧,我会解决这样的苦恼的,下面就随我一起进入游戏机的内部世界吧!今期是"基础篇"等到下期可就是"应用篇",不要错过哦!

编译\Z·L·Z、PERFECT

基础篇 首先,让我们从游戏的基础流程开始!

当我们玩游戏时,游戏机的内部运作过程就好象右图那样:首先,记录在ROM中的系统程序发出从软件中读取数据的命令,然后,游戏软件的程序和数据被载入RAM,经由CPU处理后,图形处理器和音源处理器分别再将CPU处理后的结果转化为图象和音响,并送到电视里。

这就是游戏机运作的基本流程。

❶ ROM

载有基本指令和数据的装置。对于ROM既不能写入新数据,也不能从固有的数据中抹除什么。它存储着游戏机运作中所需要的最基本的东西。当游戏机接通电源时,正是基于储存在ROM中的各种数据才令游戏机能够整体运作起来。

❷ 软件

载有游戏程序的卡带或CD。例如在前几年几乎人手几盘的FC卡带(黄卡)和今天的土星、PS盘均属软件。以上两种都是ROM,所以是无法抹除里面的固有数据和指令的。

❸ RAM

各种数据和指令正是在这儿进行处理的。指令和数据在这里会被进行无数次的变换。如果RAM空间较大的话,它就能处理较多的数据,反之也一样,因此它是极其重要的装置。

❹ CPU

使用RAM中的指令和数据,进行游戏中必要计算的装置。此外还要负责手柄操作的管理、游戏画面和音响的管理等。如果没有它,游戏机则不成其游戏机了。

❺ 图形处理器

把CPU计算的结果通过图象方式进行表现的装置。图形处理器的不断升级换代使1秒钟能表现的多边形和发色数也随之增加。简单的说,它是美丽图像的关键。

❻ 音响处理器

把CPU的计算结果转化为声音的装置。其机能强化的结果是使游戏机发出尽可能接近原生的效果音和更为丰富的音色。简单的说就是优美音质的根源。

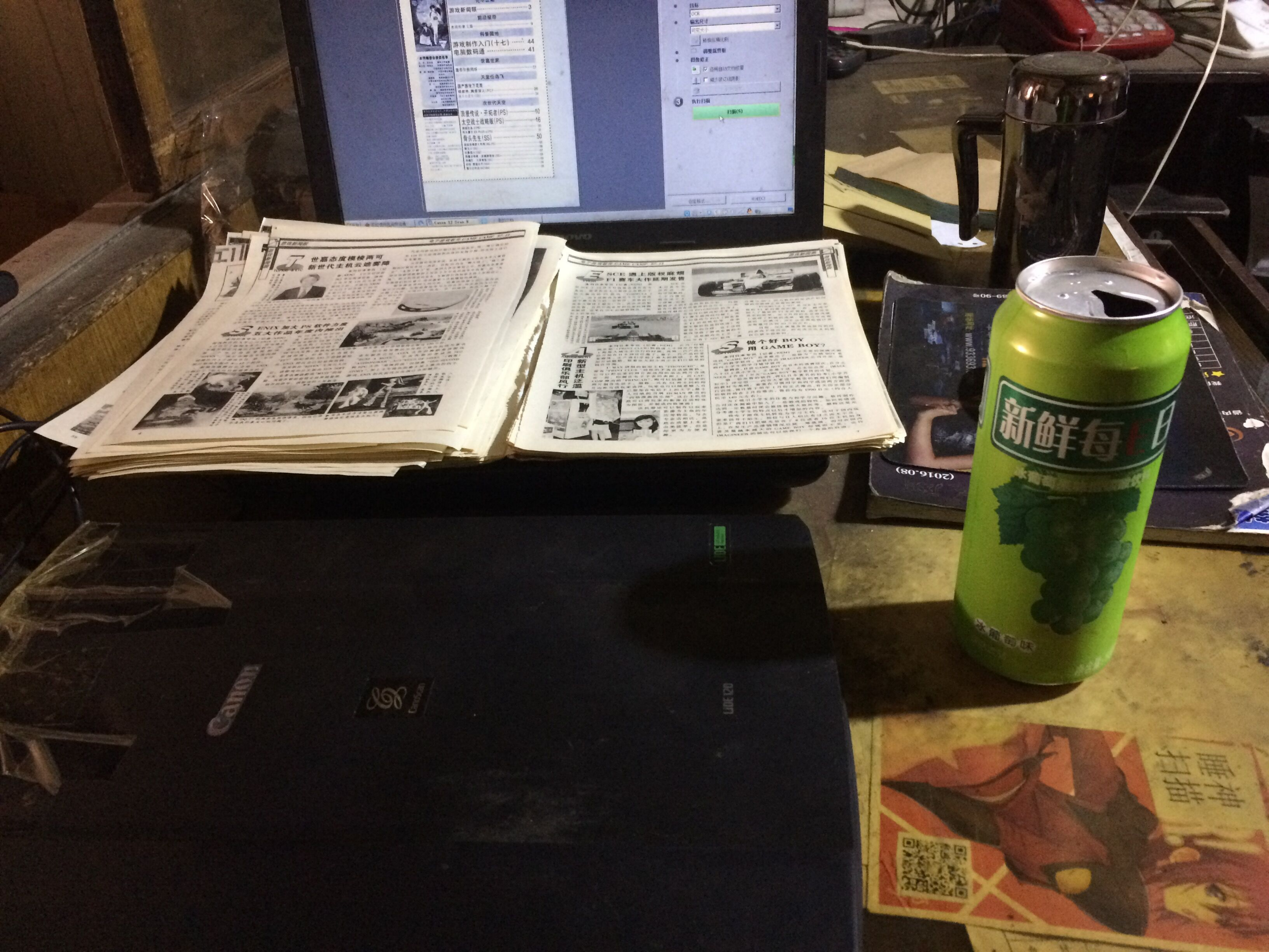
难点详解 ROM与RAM

ROM和RAM是什么的缩写呢?先说ROM,其来源是"READ ONLY MEMORY",译为汉语是"只读处理器"。RAM则是"RANDOM ACCESS MEMORY",译成汉语的意思是"随机存储器",更为接近字面的意思就是"具有自由输出输入机能的记忆体"。

以后可千万不要再犯"RAM就是READ AND MEMORY!"这样的错误了!

知识积累 何谓4兆扩张RAM卡

作为土星的硬件周边有一种被称为4兆扩张RAM的外设。这是对应SS的主RAM容量不足以应付游戏用的。加上4兆扩张RAM后,总RAM得以扩充,我们才有幸在家中玩到高移植度的SNK和CAPCOM的诸多格斗游戏。

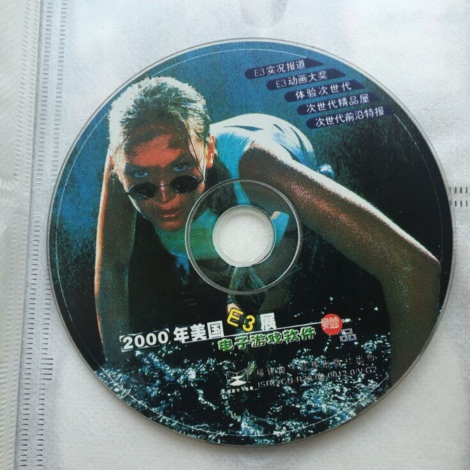


游戏新闻眼 3
游戏制作入门(十七) 44
电脑数码通 41
世嘉态度模棱两可
新世代主机云遮雾障
ENIX加大PS软件力度
五大作品年度内推出
SCE调上版权底线
F1赛车大作延期发售
做个好BOY
用GAME BOY?
新型主机泛滥
印刷俱乐部风行
新鲜每日
(2016.08)
Canon
CanoScan
睡神
扫描



格鬥天書3D
中国人事出版社
格斗天书
《电子游戏软件》杂志社 编
中国人事出版社
高速复印
电子游戏软件
Game
Software
九四年合订本
增刊
戏软件
ZELDA
睡神
扫描


电子游戏软件配套光盘2002年第三期
次世代台风
全面来袭


E3实况报道
E3动画大奖
体验次世代
次世代精品屋
次世代前沿特报
2000年美国E3展
电子游戏软件
赠品
福建电子音像出版社出版
ISRC CN-R20-00-0012-0/V.G2

交易中 待付款 (0) 待确认收货 (1) 成功完成 更多

《电子游戏软件》杂志创刊五… ¥220.00 ×1

共 1 件商品 合计：¥220.00(含 快递 ¥6.00)

下单时间：2016-08-21 09:51:17

阿Q书局 成功完成

顶部

电子游戏软件:95缩印合订本(货… ¥200.00 ×1

我的订单

电子游戏软件 搜索

交易中 待付款(0) 待确认收货(1) 成功完成 更多

电子游戏软件杂志创刊五周年… ¥700.00 ×1

共 1 件商品 合计：¥700.00(含 快递 ¥0.00)

下单时间：2016-03-02 19:52:56

漓江书屋 成功完成

电子游戏软件 20

【电软十年岁月电子版后日谈】

———————————————

首先强调一下电软正刊合订本并非是完整的，去掉了广告目录和游戏排行榜，其余完整，完美党和强迫症童鞋请去孔夫子购买实体书收藏。

———————————————

此外电软我小时候也就买到94-02之后我就改看UCG了，之所以开始了扫描电软合订本与增刊的念头是因为有一天我回老家发现尘封多年的书柜成了虫子窝，很多珍藏的电软合订本惨遭不测（后悔没放干燥剂，百虫丸和樟脑丸T_T）于是就和电软研究社微信群里大伙商量着把电软系列书籍全部扫描制作成电子版，但是个别书籍价格太高了，于是我发起了多人众筹活动，很多有志之士参与了进来，有人





捐书，有人出钱，好不热闹，结果不久就混进了几只耗子...算了说好了不再提了都过去了，考虑到网上很多人扫描了部分电软书籍，我们扫描了剩下的增刊和合订本，但是并非是全部增刊，个别跟游戏无关的增刊比如《都市流行·酷》《可爱玩偶》《走进星球大战》之类的就没有扫，只选了游戏动漫玩具之类跟电子游戏略有关联的增刊扫描并补全了，但是整理出来也颇为壮观，毕竟花了一年时间，期间不断有不明人士骚扰，阻拦，诬陷，挑拨离间搬弄是非，企图毁灭扫描计划，具体情况请各位对比以下照片自行判断，最终大伙还是决定在一年后的今天（中秋节）发布，此外今后本人也不再参与电玩书籍扫描工作，将继续努力发展微信公众号电软怀旧周刊，欢迎大家围观。





删除订单 卖了换钱

妍妍的小天地 > 交易成功

绝版 32K 电子游戏软件 游戏批评 1-18全套 9...

¥999.00

~~¥999.00~~

x1

共1件商品 合计: ¥850.00 (含运费 ¥20.00)



删除订单 卖了换钱

15998866yin > 交易成功

电软 增刊 收藏纪念版 2+3+4

¥500.00

~~¥500.00~~

x1

GAME BOY秘技全书

共1件商品 合计: ¥480.00 (含运费 ¥0.00)



LEVEL UP
游戏城寨
天下聚会
2007
盛宴
那些花儿
可以胡来
反转时光
3周年纪念号
VIEWPOINTS
我为游戏狂
闲鱼@tb163049_0


电玩新势力
电新DVD
DVD
METAL GEAR SOLID
电新DVD 3
电新DVD 4
闲鱼@tb163049_00

TV GAME & PC GAME



98年上半年合订本

现代电子技术

TV GAME & PC GAME

电子游戏与电脑游戏

98年下半年合订本



TV GAME & PC GAME



99 年上半年合订本


FIGHTING LAND
TV GAME & PC GAME
电子游戏与电脑游戏
'96
典藏本
内蒙古人民出版社
闲鱼@tb163049_00



【扫描斗士^_^睡神】
河北 石家庄
扫一扫上面的二维码图案，加我微信

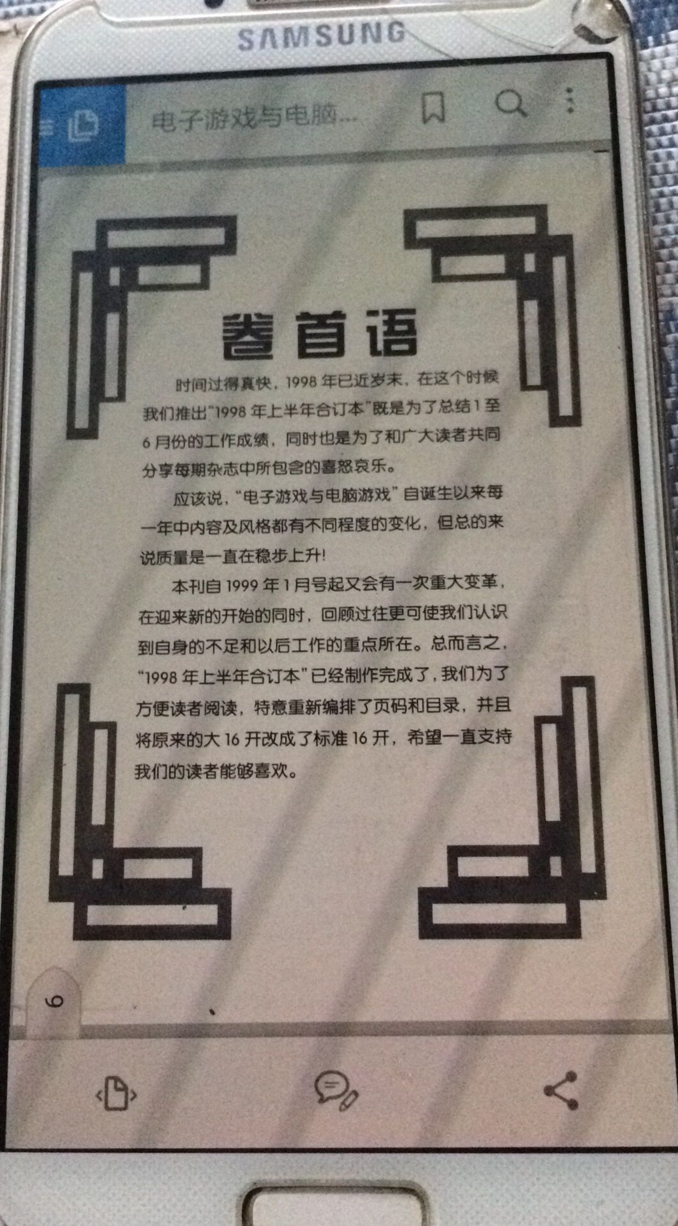


99年下半年合订本


SAMSUNG
电子游戏与电脑...
TV GAME & PC GAME
电子游戏与电脑游戏
本期特别推荐：超级机器人大战史
恶魔召唤师2 (SS) LAGUACURE (PS)
1998 · 1
5



SAMSUNG
电子游戏与电脑...
TV GAME & PC GAME
电子游戏与电脑游戏
98 年上半年合订本
3



卷首语

时间过得真快，1998年已近岁末，在这个时候我们推出"1998年上半年合订本"既是为了总结1至6月份的工作成绩，同时也是为了和广大读者共同分享每期杂志中所包含的喜怒哀乐。

应该说，"电子游戏与电脑游戏"自诞生以来每一年中内容及风格都有不同程度的变化，但总的来说质量是一直在稳步上升！

本刊自1999年1月号起又会有一次重大变革，在迎来新的开始的同时，回顾过往更可使我们认识到自身的不足和以后工作的重点所在。总而言之，"1998年上半年合订本"已经制作完成了，我们为了方便读者阅读，特意重新编排了页码和目录，并且将原来的大16开改成了标准16开，希望一直支持我们的读者能够喜欢。

1998年1月号目录



1998年2月号目录

